Wii • DS • GAMECUBE • GAME BOY

02/07 Ausgabe 118 € 3,30

Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS [illegible]AUFTE NINTENDO-MAGAZIN

10 JAHRE N-ZONE

DER AUFTAKT ZUM JUBILÄUMSJAHR

DER Wii-PRAXIS GUIDE

DIE BESTEN HARDWARE-TIPPS

WARIO WARE SMOOTH MOVES

IM TEST: DER GENIALE PARTY-KNÜLLER FÜR Wii

DIE 15 WICHTIGSTEN NINTENDO HITS 2007

Neue Infos zu Metroid Prime 3, Mario Party 8, Mario Football 2, Super Smash Bros. Brawl u. v. m.

N-ZONE KOMPETENT UNABHÄNGIG EHRLICH REDAKTIONS-GARANTIE

DAS OFFROAD-SPEKTAKEL FÜR Wii

EXCITE TRUCK

WAS STECKT HINTER DER RENNSPIELHOFFNUNG?

4 194373 903306

KOLLEKTIVES WARTEN Zum Zeitpunkt der Drucklegung wartete das gesamte N-ZONE-Team immer noch auf Schnee.

VON LINKS NACH RECHTS:
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
David Mola (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Matthias Schöffel (Layout)
Sebastian Stange (Freier Mitarbeiter)
Lars Kromat (Layout)
Hanns Peter Glock (Praktikant)
Fabian Sluga (Redaktion)
Felix Kothe (Praktikant)
Christoph Kraus (Redaktion)

Fulminanter Wii-Auftakt

Sekt oder Selters: Nicht alle Spiele überzeugen

Der, die oder das Wii? Nachdem Nintendo lange Zeit die Schreibweise komplett ohne Artikel bevorzugte, heißt es nun ganz offiziell „die Wii". Und die Wii ist weltweit erfolgreich gestartet. Über 1,5 Millionen Konsolen verkaufte Nintendo mittlerweile rund um den Globus. Hätte Nintendo nicht Lieferprobleme gehabt, wäre die Stückzahl noch höher ausgefallen. Der Erfolg verwundert nicht, veröffentliche Nintendo mit *Zelda: Twilight Princess* und *Wii Sports* gleich die Kaufgründe für Hardcore-Zocker und neue Spieler zum Start der Konsole. Unter den zahlreichen weiteren Spielen, die um die Gunst der Käufer buhlen, kristallisieren sich aber auch die ersten Nieten heraus. Neben dem grottigen *GT Pro Series* bekleckert sich Ubisoft auch mit der Wii-Umsetzung von *Far Cry Vengeance* nicht gerade mit Ruhm. Warum der PC-Edel-Shooter auf Wii so abfällt, das lest ihr ab Seite 40. Also bitte, liebe Hersteller: Verschont uns mit billigen Umsetzungen für Wii. Das bringt weder dem Spieler etwas noch spült es Geld in eure Kassen! Trotz dieser Gurkenspiele könnte 2007 das Wii-Jahr werden, stehen doch unter anderem noch die neuen Abenteuer um Nintendos Kultklempner Mario, *Super Mario Galaxy*, sowie der Nachfolger zum GameCube-Megahit *Super Smash Bros. Brawl* an. Was euch sonst noch dieses Jahr erwartet, könnt ihr ab Seite 10 nachlesen.

10 JAHRE N-ZONE: DAS JUBILÄUMSJAHR

2007 wird aber nicht nur das Jahr der Wii, sondern auch der N-ZONE. Euer Nintendo-Magazin geht mittlerweile ins 10. Jahr – eine Ewigkeit im schnelllebigen Zeitschriftenmarkt. Deshalb geht ein ganz großer Dank an all unsere Leser, die uns teilweise bereits seit der ersten Ausgabe begleiten. 2007 steht deshalb ganz im Zeichen des N-ZONE-Jubiläums, was ihr anhand von zahlreichen Aktionen feststellen werdet. Eine dieser Aktionen wird der kostenlose N-ZONE-Wii-Newsletter sein, den wir euch ab sofort anbieten können. Wenn ihr auch mal Post von der N-ZONE auf eure Wii-Konsole bekommen und an Gewinnspielen und anderen Aktionen teilnehmen wollt, dann blättert schnell auf Seite 9.

Doch jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der neuen Ausgabe!
Euer N-ZONE-Team

INHALT

NEWS

8 Allgemeine News
68 Import-News

REPORTAGE

10 Wii-Hits 2007 / Rückblick 2006
28 Computerspiele im Visier der Politik
80 Entwicklertagebuch Spectrobes
84 Jäger und Sammler
82 Flashback
72 Mit Wii ins Netz

JEDEN MONAT

94 DS-Abo
81 Mega-Abo
89 Mini-Abo
70 Hardware
96 Impressum
36 Info-Center
74 Leserbriefe
97 Nachspiel
78 Spielerforum
98 Vorschau
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Ab durch die Hecke: Hammy dreht durch	67
Actionloop	62
Asphalt Urban GT 2	62
Best Friends Hunde & Katzen	67
Biene Maja: Klatschmohnwiese in Gefahr	66
Castlevania: Portrait of Ruin	24
Children of Mana	58
Coco, der neugierige Affe	66
Dragon Quest IX	68
Eragon	66
Excite Truck	18
Far Cry: Vengeance	50
Flutsch und weg	57, 66
Happy Feet	55
Lunar Knights	26
Madden NFL 2007	53
Meine Tierarztpraxis	63
Meine Tierklinik in Afrika	65
Metroid Prime 2: Echoes	88
My Frogger Toy Trails	9
Naruto: Clash of Ninja	56
Need for Speed Carbon	52, 86
Phoenix Wright: Ace Attorney	88
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	87
Prince of Persia: Rival Swords	22
Professor Layton & the Mysterious Village	68
Rampage: Total Destruction	55
Rayman Raving Rabbids	64
Spectrobes	80
Splinter Cell Double Agent	54
SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur …	57, 87
Spyro: A New Beginning	67
Starfox Command	61
Superman Returns	63
Tenchu: Dark Secret	63
The Legend of Zelda: Twilight Princess	90
Tony Hawk's Downhill Jam	65, 86
Wario Ware Smooth Moves	46
Winx Club Quest for the Codex	63, 67

10 | Die große Hit-Vorschau 2007

REPORTAGE: Auf diese Wii- und DS-Spiele könnt ihr euch 2007 freuen!

18 | Excite Truck

VORSCHAU: Erste Eindrücke von Nintendos cooler Off-Road-Action!

58 | Children of Mana

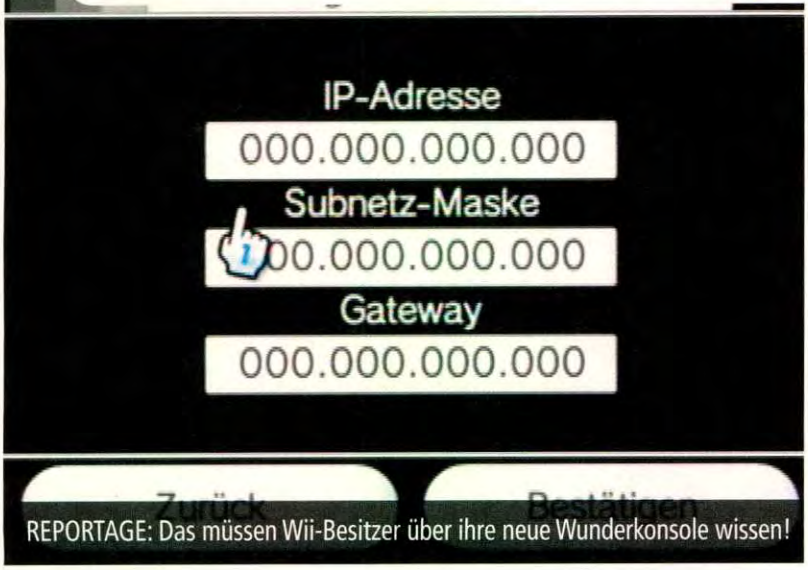
TEST: Wir haben das lang ersehnte Rollenspiel auf Herz und Nieren geprüft!

Spiele im Fadenkreuz | 28

REPORTAGE: Wir blicken in Berlin hinter die Kulissen der USK!

Wario Ware: Smooth Moves | 46

TEST: Die geballte Ladung Spielspaß mit Marios schrägem Dauerrivalen



Der Wii-Praxis-Guide und Online-FAQ | 70

REPORTAGE: Das müssen Wii-Besitzer über ihre neue Wunderkonsole wissen!

VORSCHAU

Wii

18 Excite Truck
22 Prince of Persia: Rival Swords

Nintendo DS

24 Castlevania: Portrait of Ruin
26 Lunar Knights

TEST

Wii

50 Far Cry: Vengeance
55 Happy Feet
53 Madden NFL 07
52 Need for Speed Carbon
55 Rampage: Total Destruction
54 Splinter Cell Double Agent
46 Wario Ware: Smooth Moves

GameCube

57 Flutsch und weg
56 Naruto: Clash of Ninja
57 SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Kr. Krabbe

Nintendo DS

62 Actionloop
62 Asphalt Urban GT 2
58 Children of Mana
63 Meine Tierarztpraxis
61 Starfox Command
63 Superman Returns
63 Tenchu: Dark Secret
63 Winx Club Quest for the Codex

Game Boy

67 Ab durch die Hecke: Hammy dreht durch
67 Best Friends Hunde & Katzen
66 Biene Maja: Klatschmohnwiese in Gefahr
66 Coco, der neugierige Affe
66 Eragon
66 Flutsch und weg
65 Meine Tierklinik in Afrika
64 Rayman Raving Rabbids
67 Spyro: A New Beginning
65 Tony Hawk's Downhill Jam
67 Winx Club Quest for the Codex

TIPPS

Wii

90 The Legend of Zelda: Twilight Princess
86 Tony Hawk's Downhill Jam

GameCube

88 Animal Crossing
88 Metroid Prime 2: Echoes
86 Need for Speed Carbon
87 SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Kr. Krabbe

DS

88 Phoenix Wright: Ace Attorney
87 Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau

DVD-INHALT

Das N-ZONE Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 1:
THEMA DES MONATS

THEMA DES MONATS
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Leser fragen, NZ hilft: Twilight Princess
Leserbeitrag: Die Zelda-Techno-Fanfare
Zelda: Twilight Princess – Highlights

BONUS
Der Wii-Launch in Deutschland
Fachgespräch: „Was wird hier gespielt?"
MegaMan NT Warrior (Folge 3)
Need for Speed Carbon (Die Wii-Steuerung)

VORSCHAU
Castlevania: Portrait of Ruin (DS)
Excite Truck (Wii)
Lunar Knights (DS)

SPIEL-TRAILER
Madden NFL 07
SSX Blur

TEST
Children of Mana (DS)
Happy Feet (Wii)
Jagdfieber (GC)
Naruto: Clashes of Ninja (GC)
Need for Speed Carbon (Wii)
Star Fox Command (DS)
Tenchu: Dark Secret (DS)
Wario Ware Smooth Moves (Wii)

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 02/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

SEITE 2:
DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

SONY

Vorschau
Die PlayStation 3 im Praxistest
Formel 1 Championship Edition (PS3)
Full Auto 2: Battlelines (PS3)
Genji: Days of the Blade (PS3)
God Hand (PS2)
MotorStorm (PS3)
Okami (PS2)
Resistance: Fall of Man (PS3)
Ridge Racer 7 (PS3)
Virtua Fighter 5 (PS3)

Test
Guitar Hero II (PS2)
GUN Showdown (PSP)
Need for Speed Carbon: OTC (PSP)
Pro Evolution Soccer 6 (PSP)
Sonic Rivals (PSP)
Tony Hawk's Project 8 (PS2)
WWE SmackDown! vs. RAW 2007 (PSP)

Bonus
GTA VCS: Ein Königreich für eine PSP!

Spiel-Trailer
Calling All Cars
Gran Turismo HD
Lair

MICROSOFT (NUR IM PLUS-ABO)

Test
Dead or Alive Extreme 2 (X360)
Viva Piñata (X360)
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Halo 3
Monster Madness
Pro Evolution Soccer 6
Viva Piñata

Bonus
Dead or Alive Extreme 2: Peepshow
Superman Returns: Das Spiel (Making-of)

Spiel-Trailer
Bionicle Heroes
Dark Sector

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PlayStation 2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel.: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A – 5081 Anif, Österreich; Tel.: +43 (0)6246 882 882;
Fax: +43 (0) 6246 8825 277;
E-Mail: computec@leserservice.at

… oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

BILD: N-ZONE

AUSVERKAUFT NACH 10 MINUTEN
Die Kunden rissen die Wii im Handumdrehen aus den Läden. Zum Glück lieferte Nintendo bis Weihnachten Nachschub.

HIT-FEUERWERK 2007
Die Wii startet mit einer Fülle hitverdächtiger Spiele ins neue Jahr. Ab Seite 10 beleuchten wir alle Kracher!

10 JAHRE N-ZONE
117 Ausgaben nach Heft Nr. 1 feiern wir den Auftakt zum zehnjährigen N-ZONE-Jubiläum. Freut euch auf coole Aktionen!

BILD: N-ZONE

ACHTUNG, BUG!
Auch *Twilight Princess* bleibt vor Bugs nicht verschont. Was es mit dem Fehler auf sich hat, verraten wir auf Seite 79.

BILD: N-ZONE

BESSER EIN FLUTSCHFINGER-EIS!
Den Titel der lieblosen Filmumsetzung *Flutsch und weg* darf man wörtlich verstehen: weg, aber bitte weit, weit weg!

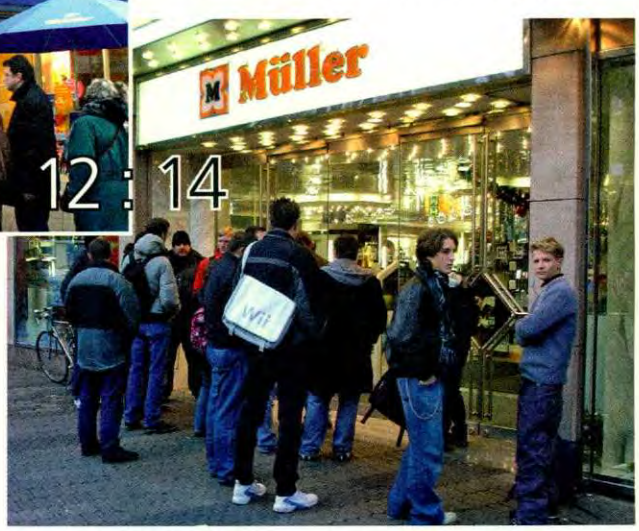
Schlangestehen für die Wii

Freitag, der 8. Dezember: Wir stehen für euch im Getümmel!

VIDEO AUF DVD

ROLLTREPPEN-GEWUSEL Den letzten Ansturm dieser Art gab's zum Xbox-360-Launch, doch im Gegensatz zu Microsoft hatte Nintendo deutlich mehr Konsolen am Start. BILD: N-ZONE

Es herrscht eine sibirische Kälte mit gefühlten Minustemperaturen, als sich Christoph und Sebastian am 8. Dezember 2006 die Beine in den Bauch stehen, um den Wii-Launch mitten im Getümmel mitzuerleben. Wie wird sich die Konsole im Weihnachtsgeschäft behaupten? Welcher Spielertyp legt sie sich zu? All diese Fragen soll unser morgendlicher Rundgang durch Nürnberg beantworten. Erste Anzeichen einer Wii-Euphorie machen sich vor den Türen des hiesigen Müller-Markts breit, wo eine Viertelstunde vor Ladenöffnung bereits 14 Fans brav warten. Kurz darauf sind alle verfügbaren Konsolen vergriffen, auch die Classic Controller gingen schnell weg. Doch Schlangestehen ist nicht nur bei Videospielern angesagt – das zeigt der Blick auf die angrenzende Tchibo-Filiale: Dort bietet der Kaffeeröster Bahn-Fahrkarten zum Billigpreis an und zwölf Wartende, zumeist rüstige Rentner, haben sich geduldig versammelt. Verglichen mit der Menschenhorde, die sich vor Saturn gebildet hat, ist das aber nichts: Dort ist der Ansturm auf die Wii um Punkt 10 Uhr so groß, dass acht Minuten später keine Konsolen mehr vorrätig sind. Mehr Eindrücke zum Konsolen-Ansturm findet ihr auf unserer aktuellen DVD – inklusive Interviews mit den ersten Käufern und einem Mitarbeiter des Marktes! **(ck)**



Wii VS. FAHRKARTEN
Wo ist die Schlange am längsten: bei der Wii oder den verbilligten Fahrkarten von Tchibo? Das Resultat: zwölf Tchibo-Kunden gegen vierzehn Wii-Käufer. Nintendo heimst also knapp den Sieg ein!

BILDER: N-ZONE

My Frogger Toy Trials

Die Geschichte vom Frosch, der kein Wasser mochte

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller:** Konami, **Termin:** Februar 2007, **Web:** www.konami-europe.com

Frogger ist zurück! Der Grünling hüpft auf dem Nintendo DS in sein brandneues Abenteuer voller Hindernisse und Gefahren. In der Rolle eines kleinen Jungen, der sein selbstentworfenes Spielzeug – nämlich Frogger höchstpersönlich – erhalten hat, nehmt ihr an einem Spielzeugwettbewerb teil. Eure Konkurrenz stellen eure rotznasigen „Freunde" dar, die natürlich mit demselben Eifer die Disziplinen, die es zu meistern gilt, in Angriff nehmen. Hierbei durchstreift jeder Teilnehmer mit seinem Spielzeug bestimmte Hindernisparcours, die sich wie eine Mischung aus Geschicklichkeits- und Jump&Run-Passagen spielen. *My Frogger Toy Trials* richtet sich gezielt an jüngere Spieler und macht bis jetzt vor allem technisch eine solide Figur. **(fk)**

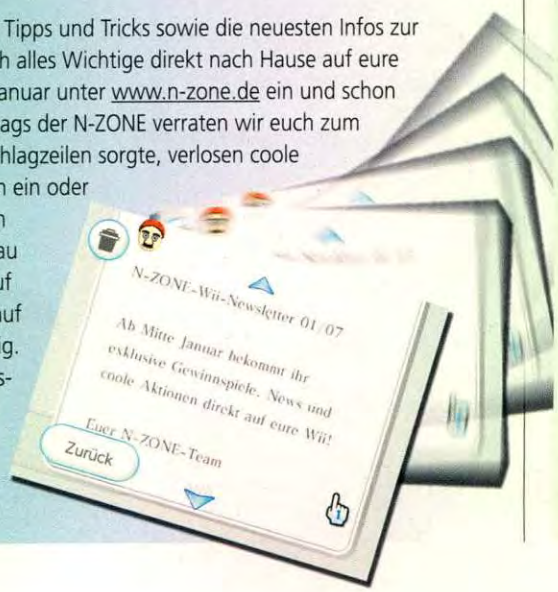
HILFSBEREIT Der Roboter klärt euch über die Regeln des Turniers auf. (links oben)

KNIFFELIG Hier sind Kisten zu schieben, um das Ziel zu erreichen. (links) BILDER: N-ZONE

Der N-ZONE-Wii-Newsletter

Unser Service für euch: News direkt auf eure Wii-Konsole!

Exklusive Gewinnspiele, brandheiße News, Tipps und Tricks sowie die neuesten Infos zur N-ZONE: Unser Wii-Newsletter bringt euch alles Wichtige direkt nach Hause auf eure Wii. Tragt euren Wii-Code einfach ab Mitte Januar unter www.n-zone.de ein und schon geht die Post ab! Anlässlich des 10. Geburtstags der N-ZONE verraten wir euch zum Beispiel, welches Spiel vor zehn Jahren für Schlagzeilen sorgte, verlosen coole Gimmicks, laden euch zu exklusiven Aktionen ein oder verkuppeln gleichgesinnte Wii-Besitzer. Wenn ihr wollt, dass euer Wii-Schlitz regelmäßig blau pulsiert, dann zögert nicht lange und surft auf www.n-zone.de vorbei – eine Registrierung auf unserer Webseite ist dazu übrigens nicht nötig. Wir freuen uns darauf, euch künftig als Newsletter-Abonnenten begrüßen zu dürfen! **(ck)**



POST VON DER N-ZONE! Unser Newsletter lässt euren Wii-Schlitz blau leuchten und versorgt euch mit allen wichtigen Infos. BILDER: N-ZONE

NEWS-TICKER

BILD: SANDISK

SD CARDS IM Wii-LOOK

Sandisk bietet seit Dezember spezielle SD Cards im Wii-Design an. Die weißen Speicherkarten sind in den Varianten 512 MB und 1 GB erhältlich, ab Januar ist sogar eine 2-GB-Version geplant. In unserem Praxistest funktionierte der Datenaustausch zwischen Digitalkamera und Wii-Konsole reibungslos, auch die Zugriffszeiten im Fotokanal fielen sehr kurz aus.

DICKERE HANDGELENKSCHLAUFEN

Wer befürchtet, dass die Handschlaufe der Wii-Fernbedienung reißen könnte, kann bei der Nintendo-Konsumentenberatung unter 01805/005 806 (0,12 € pro Minute) oder über www.nintendo.de ein stabileres Exemplar anfordern. Nintendo betont aber, dass es sich nur um ein freiwilliges Umtauschprogramm handelt und bei sachgemäßer Anwendung keine Probleme auftreten.

BILD: N-ZONE

N-ZONE-FIBEL

In loser Folge erklären wir euch an dieser Stelle wichtige Begriffe aus der Nintendo- und Videospiele-Welt:

Die Wii Nachdem uns immer wieder Fragen erreichen, ob Wii nun männlich, weiblich oder sächlich ist, haben wir erneut bei Nintendo nachgefragt: Offiziell lautet die Bezeichnung nun „die Wii" statt wie vorher einfach nur „Wii".

Das Mii Analog dazu ist „Mii" neutralen Geschlechts. So heißen übrigens die Figuren, die man sich im Mii-Kanal erstellen und auf der Wii-Fernbedienung speichern kann.

Wii-Shop-Kanal Bezeichnung eines Wii-Kanals, mit dem klassische Videospiele heruntergeladen werden können. Ihr könnt die ausgewählten NES-, SNES-, N64-, MegaDrive- und Turbografx-Spiele entweder per Kreditkarte bezahlen oder ihr erwerbt im Handel 2.000 Wii-Points für 20 Euro. Der Umrechnungskurs: 1 Punkt = 1 Cent

Classic Controller Dieser Controller, der an die Wii-Fernbedienung angeschlossen wird, eignet sich für das Spielen der Virtual-Console-Titel. Für N64-Spiele ist das Pad nicht ganz optimal, doch SNES-Spiele lassen sich damit perfekt steuern. Kostenpunkt: faire 20 Euro.

Die große Hit-Vorschau 2007

AUTOREN: CHRISTOPH KRAUS, FELIX KOTHE, HANNS PETER GLOCK

Die Wii-Hits 2007

Wir preschen mit Vollgas ins neue Wii-Jahr!

Platz 10

Mario Party 8

Worum geht's? Die Serie rund um die feiernden Nintendo-Allstars hat seit ihrem Debüt 1999 auf dem Nintendo 64 einen Stein im (Spiel-)Brett der Multiplayer-Zocker: Auf zahlreichen Feldern mit unterschiedlichen Thematiken beharkt ihr euch mit computergesteuerten Rivalen oder bis zu drei menschlichen Mitspielern. Übrigens verbirgt sich niemand Geringeres als *Bomberman*-Erfinder Hudson Soft hinter der Entwicklung von *Mario Party*.

Warum wird's ein Hit? Die ersten sieben Episoden des beliebten Multiplayer-Spiels haben schon für etliche durchzockte Nächte gesorgt. Trotzdem ließen sich schon leichte Ermüdungserscheinungen bei der Nintendo-Sause ausmachen. Durch das Mikrofon kam zwar ab dem sechsten Teil wieder frischer Wind in die Serie, doch wurde es viel zu wenig genutzt. An Innovation soll es der ersten Fete auf der Wii jedoch nicht mangeln. Die unzähligen Einsatzmöglichkeiten für Minispiele, die durch die neue Wii-Steuerung geboten werden, sorgen sicherlich für viel Spaß beim gemeinsamen Herumhampeln vor dem Fernsehschirm.

Platz 9

Sonic und die geheimen Ringe

Worum geht's? Schon seit langem macht der rasende Igel die Videospielwelt unsicher. Doch die Rivalität zwischen Mario und Sonic ist spätestens seit dem ersten Auftritt von Segas Maskottchen auf dem Game Boy Advance Geschichte. Seit damals hat das Stacheltier Nintendos Konsolen schon sehr oft einen Besuch abgestattet. 2007 flitzt der Igel nun durch morgenländisch angehauchte Levels auf der Wii.

Warum wird's ein Hit? *Sonic und die geheimen Ringe* bietet genau das, worauf es bei einem typischen *Sonic*-Spiel ankommt, nämlich rasende Geschwindigkeit. Die Fahrzeug- und Suchmissionen jüngerer Episoden sind passé. Sonic bewegt sich mit atemberaubendem Tempo auf vorgegebenen Bahnen durch die hübsch gestalteten Areale. Einfach die Wii-Fernbedienung wie ein NES-Pad halten und neigen, um Hindernissen auszuweichen! Habt ihr genügend Feuer-Icons eingesammelt, geht's noch einen Gang schneller – ein Fest für Sonic-Fans!

Platz 8

Big Brain Academy

Worum geht's? Bereits die DS-Version, die im Juni 2006 die Produktpalette der *Touch! Generations* mit einem weiteren Geschicklichkeitsspiel erweiterte, avancierte weltweit zum Millionenseller – und das, obwohl der Titel im Gegensatz zu *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* nur schwach beworben wurde. Es galt, intelligente Knobeleinlagen in fünf Disziplinen unter Beweis zu stellen, beispielsweise Blöcke zu zählen oder Bilderpaare zu suchen.

Warum ist es ein Highlight? Für die Wii-Version kündigten die Entwickler einen Mehrspieler-Modus für zwei Spieler an, der sogar kooperativ bestritten werden kann. Links und rechts tauchen jeweils unterschiedliche Aufgaben auf – derjenige, der als Erster zwölf Disziplinen erfolgreich absolviert, heimst den Sieg ein. Das Spiel könnte auch auf Wii die *Touch! Generations*-Reihe eröffnen und damit den Grundstein legen für Nachfolgetitel wie ein Wii-exklusives *Nintendogs*. Wir sind gespannt!

Platz 7

Battalion Wars 2

Worum geht's? Der direkte Nachfolger zu *Batalion Wars* für den GameCube lässt es 2007 so richtig krachen, denn dann könnt ihr euch durch eine fordernde Kampagne und einen spaßigen Multiplayermodus kämpfen. In guter alter *Advance Wars*-Manier steuert ihr Panzer, Infanterie und Jäger in gegnerisches Territorium, um die feindliche Armee auszuschalten.

Warum ist es ein Highlight? Das meiste werden Kenner des Vorgängers sicherlich ohne Mühe wiedererkennen. Brandneu jedoch ist der ausgebaute Multiplayermodus, welcher eure Wii-Konsole über WLAN/Bluetooth mit der eines Freundes verbindet, ähnlich wie das LAN-Netzwerk eines GameCubes. Im Praxistest funktionierte dieses Konzept bereits recht gut – nach Lust und Laune liefert ihr euch spektakuläre Feuergefechte. Abschließend noch ein kleines Bonbon: Die Gerüchteküche um einen möglichen Online-Modus brodelt!

Platz 6

Pokémon Battle Revolution

Worum geht's? *Pokémon Stadium* und *Colosseum* versetzten die Pokémon-Kämpfe in eine neue Dimension. Erstmals konnten die Taschenmonster flüssig animiert und in toller 3D-Optik in die Arenen geschickt werden. *Battle Revolution* ermöglicht dies jetzt für Wii. Am 14. Dezember erschien das Game in Japan – als das erste Wii-Spiel weltweit, das die Online-Anbindung nutzt.

Warum wird's ein Hit? Waren früher noch das N64-Transfer-Pack und das Game-Boy-Advance-Linkkabel für die Übertragung der Monster auf die Konsolen nötig, ist jetzt Schluss mit dem Kabelsalat. *Pokémon Battle Revolution* wird komplett über den DS gesteuert, die Verbindung erfolgt wireless. Der Einsatz der Wii-Fernbedienung als Controller soll ebenfalls möglich sein. Wie auch bei *Pokemon Diamond & Pearl* können die Kämpfe über das Internet geführt werden. Globalen Pokémon-Meisterschaften steht nichts mehr im Weg.

Platz 5

Resident Evil: Umbrella Chronicles

Worum geht's? Widerliche Untote mit einem unstillbaren Hunger nach Menschenfleisch: Dieses Szenario versetzte 1996 neben der Spezaleinheit S.T.A.R.S. auch unzählige Spieler in Angst und Schrecken. Schnell griff das Virus auch auf Nintendos Konsolen über und infizierte zuletzt den GameCube. *Resident Evil 4* brachte eine neue Story mit sich und setzte neue Steuerungs-Akzente. Verdient wurde das Spiel zu einem Hit. *Resident Evil: Umbrella Chronicles* greift die spannendsten Episoden der Serie auf und paart sie mit den Möglichkeiten der Wii.

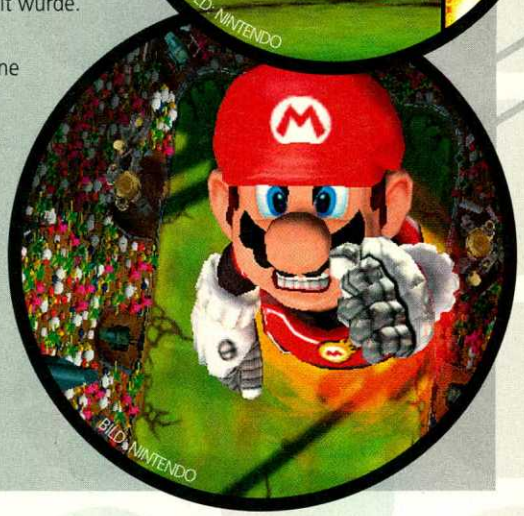
Warum wird's ein Hit? Der Controller der Wii scheint wie für *Resident Evil* geschaffen. Man bedenke nur, wie einfach es ist, mit der Wii-Fernbedienung Ziele anzuvisieren. Dieses Feature würde den Kampf gegen die Zombies wesentlich erleichtern. Zusammen mit dem Nunchuk ergibt das vermutlich eine wunderbare Steuerung. Leider hält sich Capcom bisher noch recht bedeckt, doch wenn das Spiel nur annähernd so gut wird wie der letzte GameCube-Ableger, steht 2007 ein weiterer Zombie-Hit ins Haus.

Platz 4

Mario Strikers Charged

Worum geht's? Super Mario und Konsorten sind dafür bekannt, keine Sportart auszulassen. Seit *Super Mario Smash Football* für den GameCube ist auch der populäre Mannschaftssport voll in den Händen von Mario & Co. Das Spiel avancierte zum Multiplayer-Hit. Es verwundert also nicht wirklich, dass auf der letzten Games Convention bereits der Wii-Nachfolger vorgestellt wurde.

Warum wird's ein Hit? Wenn Mario und seine Freunde Sport betreiben, ist viel Spaß angesagt. Obwohl das Spiel große Ähnlichkeit mit dem GameCube-Titel aufweist, hat das Entwicklerteam Next Level Games viel Arbeit in Details gesteckt. Natürlich wurde die Steuerung an Wii-Fernbedienung und Nunchuk angepasst. So könnt ihr gegnerische Bälle direkt mit einer Handbewegung abwehren und Bodychecks lässig durch ein Schwingen der Wii-Fernbedienung ausführen. Mehrspieler-Freunde werden am Spiel nicht vorbeikommen.



Platz 3

Super Smash Bros. Brawl

Worum geht's? Das Konzept der Promi-Klopperei ist ebenso simpel wie genial: Man nehme hier und da ein paar berühmte Nintendo-All-Stars, füge kunterbunte Kampfarenen hinzu und würze dies mit diversen durchgeknallten Items. Das Endprodukt begeisterte sowohl auf dem N64 als auch auf dem GameCube zahlreiche Nintendo-Fans und wird seinen Siegeszug auf der Wii fortsetzen.

Warum wird's ein Hit? Der zweite Teil gehörte auf Nintendos Würfel zu den absoluten Software-Highlights. Die altbekannte *Smash Bros.*-Crew, bestehend aus Mario, Samus, Pikachu, Link und vielen anderen, feiert auf Wii ihr Comeback und begeistert schon jetzt mit neuen Arenen, neuen Items und neuen Charakteren. Unter den Newcomern befinden sich Metaknight, Pit, Zero Suit Samus, Wario und Snake. Bis jetzt wurden lediglich drei Battle Stages gezeigt, wir gehen jedoch davon aus, dass die Zahl der Arenen *Melee*-Ausmaße erreichen wird.

Platz 2

Metroid Prime 3: Corruption

Worum geht's? Samus Arans eigenständiger, erster Wii-Auftritt wird die *Metroid Prime*-Trilogie zum zweifelsohne krönenden Abschluss führen. Ihr geht dem Geheimnis des mysteriösen Phazons auf den Grund und erkundet dabei (wie aus *Metroid Prime Hunters* bekannt) nicht nur einen, sondern mehrere Planeten.

Warum wird's ein Hit? Der abschließende dritte Teil birgt mit seinen vielen Neuerungen schon jetzt das nötige Potenzial, um seine zwei Vorgänger in den Schatten zu stellen. Aufgrund der Infektion mit der Phazon-Materie fangen Flora und Fauna der besagten Planeten an zu „korrumpieren" (siehe Spieltitel). Doch nicht nur diese, sondern auch Samus selbst ist von der Gefahr betroffen, was zu einem besonderen Nebeneffekt führt: Die Weltraumikone wird sich nach Belieben in den aus dem ersten *Metroid Prime* bekannten Hyper Mode begeben können. Der Clou: Die anhaltende Nutzung dieser zerstörerischen Kraft und der damit einhergehende Verlust der eigenen Lebensenergie stellen den Spieler auf eine harte Probe. Hier gilt es, die richtige Balance zwischen Leben und Tod zu finden, ähnlich der Shine-Spark-Technik in *Super Metroid*. Neben diesem spannenden Aspekt wartet *Corruption* mit vielen neuen Features auf, darunter neue Visoren und neue Beam-Systeme, die wir euch hoffentlich bald in einer brandaktuellen N-ZONE-Vorschau präsentieren können.

Platz 1

Super Mario Galaxy

Worum geht's? Es ist wieder einmal so weit. Prinzessin Toadstool – liebevoll Peach genannt – wurde entführt. Diesmal sogar von extraterrestrischen Finsterlingen. Und es gibt bekanntlich nichts, was der pummelige Super-Klempner lieber macht, als die hübsche Adelige zu befreien. Also, ab ins Weltall!

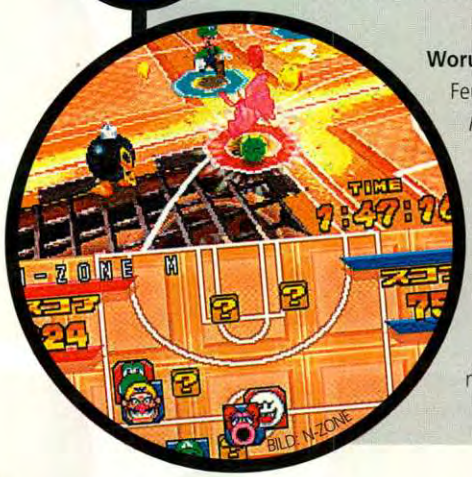
Warum wird's ein Hit? Nach dem spaßigen, jedoch leicht umstrittenen Ferien-Abenteuer *Super Mario Sunshine* kündigt sich für dieses Jahr ein würdiger Nachfolger für *Super Mario 64* an. Damals erschloss der Analogstick des innovativen Controllers die dritte Dimension. Jetzt überschreitet die Wii-Fernbedienung eine weitere Grenze. Ihr steuert Mario so direkt wie noch nie. Gelaufen wird wie gewohnt mit dem Analogstick und gesprungen mit dem A-Knopf, doch nur mithilfe der Wii-Fernbedienung und des Nunchuks kann Mario sein interstellares Abenteuer meistern. Schüttelt man den Controller, vollführt er eine Attacke, außerdem können mit der Fernbedienung Gegenstände und Items auf dem Schirm anvisiert und beeinflusst werden. So gilt es, Probleme auf kleinen und großen Himmelskörpern – von denen einige äußerst skurril ausgefallen sind – zu lösen. *Super Mario Galaxy* wird mit großer Wahrscheinlichkeit für viele Sternstunden auf Nintendos Wii sorgen!

Die Nintendo-DS-Hits 2007

Wir lassen die Sektkorken knallen für die DS-Highlights!

Platz 5

Mario Slam Basketball



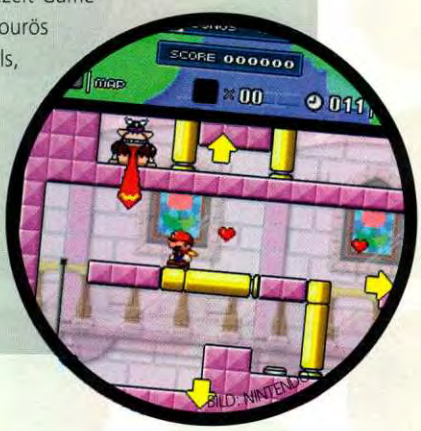
Worum geht's? Neben *Mario Strikers Charged* erwartet uns hier das nächste Sport-Feuerwerk rund um die *Super Mario*-Crew. Diese wurde jedoch um einige *Final Fantasy*-Charaktere erweitert. Der Grund: Entwickelt wurde das Spiel von den *FF*-Machern Square Enix, die dem Titel ihre persönliche Note aufdrücken wollten.

Warum wird's ein Hit? Unsere ersten Eindrücke spiegelten sich bereits im umfassenden Import-Test der Ausgabe 10/06 wider. Das actionreiche, kunterbunte Gameplay verleiht dem Sportspielcharakter ebenso wie in *Mario Tennis* und *Mario Smash Football* seinen persönlichen Charme. Vor allem Multiplayer-Matches, die teilweise mit nur einer Cartridge zu genießen sind, machen mächtig Laune.

Platz 4

Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis

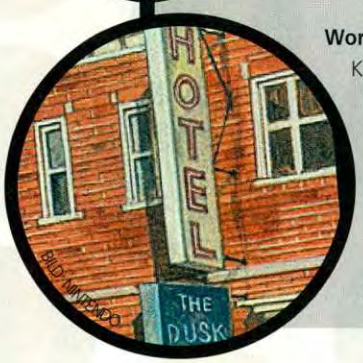
Worum geht's? Kennt ihr noch *Donkey Kong*, das Anfang der Neunzigerjahre auf dem Steinzeit-Game-Boy erschien? *Mario vs. Donkey Kong* setzte das rätsellastige Gameplay vor zwei Jahren bravourös auf dem Game Boy Advance fort und hier ist nun die neue Fortsetzung! Ihr hüpft durch Levels, sammelt Schlüssel und betätigt Schalter, um Marios Exfreundin aus den Klauen von Donkey Kong zu retten.



Warum wird's ein Hit? Auch wenn die Pseudo-3D-Optik, welche die GBA-Version bot, einem kindischeren Look gewichen ist, erwarten wir wieder einmal Rätseleinlagen vom Allerfeinsten. Per Level-Editor dürft ihr zudem eigene Stages entwerfen, die ihr anschließend sogar per Wi-Fi Connection verschicken könnt. Ein Makel des Vorgängers war die relativ geringe Spielzeit – bleibt zu hoffen, dass die Entwickler den Umfang diesmal erhöhen!

Platz 3

Hotel Dusk: Room 215



Worum geht's? In dem Adventure der Macher von *Another Code* schlüpft ihr in die Rolle des ehemaligen Polizisten Kyle Hye und begebt euch auf die Suche nach einem Freund, der urplötzlich vom Erdboden verschluckt scheint. Während des ganzen Abenteuers haltet ihr den DS wie ein Buch – ganz in der Tradition von *Dr. Kawashima's Gehirn-Jogging*. Die Gegend untersucht ihr ebenfalls komplett via Touchscreen.

Warum wird's ein Hit? Dass Cing echte Adventure-Spezialisten sind, haben sie mit ihrem DS-Debüt *Another Code* unter Beweis gestellt. Leider war die Spielzeit des Vorgängerprojekts mit knapp sechs Stunden sehr kurz bemessen. Schaffen es die Entwickler, an die dichte Story und die genialen Rätseleinlagen anzuknüpfen, die *Another Code* prägten, steht uns ein sicheres Highlight ins Haus.-Daumen drücken!

Platz 2

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Worum geht's? Nintendo schickt den süßen Cartoon-Link mit den Kulleraugen aus *The Wind Waker* erneut in ein gefährliches Abenteuer. Im Stil von *Link's Awakening* für den Game Boy wacht er nach einem Schiffsunfall auf einer geheimnisvollen Insel auf. Dort müssen wie üblich viele Rätsel gelöst werden, um einen Weg nach Hause zu finden.

Warum wird's ein Hit? Diese Frage ist schnell beantwortet: Wann wurde ein *Zelda*-Spiel für ein Nintendo-System einmal kein Hit? Auf dem DS bekommt ihr ganz neue Kontrolle über Link. Alle Aktionen des grün gewandeten Rackers werden mit dem Stylus ausgeführt, egal ob laufen, kämpfen oder sprechen. Obwohl sich viele Fans der Serie nicht ganz mit der neuen Steuerung über den Touchscreen anfreunden können, verspricht gerade dieses Feature bei der Festlegung von Links Schifffahrtsrouten und für selbstgeschriebene Zusätze auf den Dungeon-Karten viel Spaß. Auch optisch macht die Fortsetzung von *The Wind Waker* eine gute Figur auf dem DS. Hat *Twilight Princess* dem Jahr 2006 seinen Stempel aufgedrückt, steht auch 2007 ganz im Zeichen des Helden mit den spitzen Ohren.

Platz 1

Pokémon Diamond & Pearl

Worum geht's? Na ja, die Handlung der *Pokémon*-Spiele läuft eigentlich immer gleich ab: Ein Junge (oder seit der *Crystal*-Edition wahlweise ein Mädchen) machen sich auf, um Pokémon-Meister zu werden. Dazu müssen möglichst viele der Taschenmonster gefangen und trainiert werden. Nebenbei gilt es, einige kleine Rätsel zu lösen und die Pläne einer Verbrecherbande – diesmal Team Galaxy – zu vereiteln.

Warum wird's ein Hit? „Schnapp sie dir alle!", noch nie hat dieser Spruch besser gepasst als bei *Pokémon Diamond & Pearl*. Mit über hundert neuen Pokémon ist die Zahl der kleinen Monster auf insgesamt fast 500 Stück angewachsen, darunter ebenfalls die begehrten „legendären" wie Mew oder Groudon. Eine Verbindungsmöglichkeit mit den Editionen *Saphir, Rubin, Smaragd, Feuerrot* und *Blattgrün* lässt euch eure bisher angesammelte Menagerie in das DS-Abenteuer mitnehmen. Erstmals seit *Gold* und *Silber* gibt es wieder einen sichtbaren Wechsel von Tag und Nacht. Die wichtigste Neuerung stellt aber der Online-Modus dar: Diesmal könnt ihr über Nintendo Wi-Fi weltweite Kämpfe austragen und Pokémon tauschen. In Japan fanden die Titel reißenden Absatz und es wird bei uns nicht anders sein.

Der Jahresrückblick 2006

Verehrte Leserinnen und Leser, willkommen bei der Verleihung der N-ZONE-Awards!

BILD: N-ZONE

Die Singleplayer-Hits

97% konnte die GC-Version von *Zelda* ergattern – dicht gefolgt von der inhaltlich identischen Wii-Fassung, die die Hardware aber nicht vollständig ausreizt. Mit *Metroid, Mario, PoP* sind außerdem die bekannten Serien mit dabei!

97%/92% ..... The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC, Wii)
90% ..... Metroid Prime Hunters (DS)
90% ..... New Super Mario Bros. (DS)
90% ..... Prince of Persia: The Two Thrones (GC)
90% ..... Splinter Cell: Double Agent (GC)

BILD: N-ZONE

Die Multiplayer-Hits

Wuchtige 95 Prozent konnte der onlinefähige Mehrspieler-Modus von *Metroid Prime Hunters* ergattern. Und wer hätte es gedacht, dass ein Nischentitel wie *42 Spieleklassiker* online so einen Heidenspaß machen würde? Ebenfalls ganz vorn dabei: *Big Brain Academy* und *Tetris DS*!

95% ..... Metroid Prime Hunters (DS)
91% ..... 42 Spieleklassiker (DS)
90% ..... Big Brain Academy (DS)
90% ..... Tetris DS

BILD: N-ZONE

Die Flops

Wir mussten kräftig schlucken, als wir *Sudokumaniacs* in den DS-Modulschacht legten: Grottige Bedienung, eine Präsentation unter aller Kanone und ein sinnfreier 2x2-Sudoku-Modus bescherten dem Titel den ultimativen Wertungs-Knockout!

8% ..... Sudokumaniacs
28% ..... Flutsch und weg
29% ..... King Kong: King of Atlantis

BILDER: UBISOFT

Total schräg!

Wenn es Figuren gibt, die das Prädikat „schräg" verdienen, dann trifft dies auf die Karnickel aus *Raving Rabbids* zu! Wir gratulieren zum dreifachen Award und wünschen uns ein Wiedersehen. Und noch mal mit Gefühl: Waaaaah!

BILD: N-ZONE

Die coolste Leserpost

Regelmäßig staunen wir über eure Kreativität, die uns in Form von Päckchen erreicht. Besonders aus dem Rahmen fielen eine selbstgebastelte Holz-Wii, ein Plüsch-Kirby sowie ein SNES-Modul, in dem wir selbst im Startbildschirm zu sehen sind.

Gold: ..... Die Holz-Wii von André Michel
Silber: ..... Der Plüsch-Kirby von Monika Rogowska
Bronze: ..... Das SNES-Modul von Matthias Nagler

BILD: NINTENDO

Die Innovationen

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging war eines der ersten Spiele mit *Touch! Generations*-Logo und legte den Grundstein für weitere Hits wie *Tetris DS* und *42 Spieleklassiker*. Auch *Wii Sports* und *Odama* sind zweifelsohne innovativ!

Gold: ..... Die *Touch! Generations*-Reihe
Silber: ..... Wii Sports
Bronze: ..... Odama

Was machen eigentlich ...

Wir haben bei Nintendo nachgefragt und nehmen verschollen geglaubte Projekte ins Visier!

BILD: N-ZONE

Wario Ware Twisted!?

Seit wir die abgedrehte Minispielsammlung im Juni 2005 getestet haben, hat sich der Erscheinungstermin mehrere Male verschoben. Der Grund ist offenbar das Quecksilber, das sich im Neigungssensor des Moduls befindet und in Deutschland nicht zugelassen werden darf. Wir haben bei Nintendo nachgebohrt, ob *Wario Ware Twisted!* noch erscheint – irgendwann 2007 soll's doch noch kommen. Abwarten und Tee trinken!

BILD: N-ZONE

Super Paper Mario?

Das 2D-Jump&Run, von dem auf der E3 erstmals Bilder gezeigt wurden, stammt von Intelligent Systems. Die Jungs haben unter anderem *Advance Wars* und *Fire Emblem* zu großem Ruhm verholfen, auch der Virtual-Console-Klassiker *Soccer* stammt von dem internenen Nintendo-Studio. In einer japanischen Release-Liste wurde *Super Paper Mario* mittlerweile offiziell für die Wii bestätigt – der Cube ist damit um einen Blockbuster ärmer geworden.

BILDER: N-ZONE

Baten Kaitos Origins?

Schon seit einigen Wochen haken wir regelmäßig bei Nintendo nach, ob und wann es die Fortsetzung von *Baten Kaitos: Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean* nach Europa schafft. Nintendo versucht offenbar, den Titel noch hierzulande zu veröffentlichen, aber nachdem die Wii mittlerweile erschienen ist, glauben wir nicht mehr an eine deutsche Veröffentlichung. Das Spiel ist in den USA aber bereits seit einigen Monaten erhältlich und Fans des ersten Teils sollten vor einem Import nicht zurückschrecken – vorausgesetzt, ihr verfügt über eine US-Konsole oder einen Freeloader.

BILD: N-ZONE

Metroid Prime Pinball?

Auch *Metroid Prime Pinball*, das wir in der N-ZONE 01/06 als US-Version getestet haben, soll im Verlauf dieses Jahres noch erscheinen. Ursprünglich galt Juni 2006 als Termin für das Flipperspektakel, doch die Fülle an Sommerhits hat Nintendo offenbar zu einer Verschiebung veranlasst. Übrigens soll auch *Pokémon Ranger*, ein weiteres verschollenes Spiel, im ersten Quartal 2007 bei uns eintreffen. Wird auch langsam Zeit!

BILD: N-ZONE

DK Bongo Blast?

Ein ähnliches Schicksal wie *Super Paper Mario* ereilte auch *DK Bongo Blast* – ein Rennspiel, das komplett mit den Konga-Trommeln gespielt werden sollte. Wir sind gespannt, wann wir das nächste Mal von diesem kuriosen Spiel hören. Die Controllerhälften sind jedenfalls ein adäquater Ersatz für die beiden Bongo-Trommelfelle.

BILD: N-ZONE

... der GameCube und der Game Boy?

Noch prangen „GameCube" und „Game Boy" Monat für Monat auf der Oberseite des N-ZONE-Covers – aber wie lange ist der Software-Nachschub für den in Würde ergrauten Würfel und sein kompaktes Brüderchen noch gesichert? Ein Hersteller, der sich auf Familienspiele spezialisiert hat, verriet uns, dass er 2007 keine weiteren Game-Boy-Produkte mehr in Auftrag geben wird. „Die Ertragslage ist dann nicht mehr gesichert", hieß die Begründung. Auch für den GameCube sieht es nach *Twilight Princess*, dem letzten großen Cube-Spiel, sehr mau aus. Interessant ist, ob Nintendo die Game-Boy-Produktlinie weiterhin fortsetzen oder künftig einzig auf die Marke „DS" setzen wird. Wie auch immer: Wir hatten fünf bzw. sechs schöne Jahre mit den beiden Konsolen – doch man muss auch loslassen können. Macht es gut, GameCube und Game Boy!

Excite Truck

Definiert das Offroad-Spektakel Rennspiele auf Wii neu?

Fakten

- Knapp 20 Strecken
- Eigene MP3s als Soundtrack möglich
- Wird nur mit der Wii-Fernbedienung gesteuert
- Bietet verformbare Renn-Umgebungen

ATTACKE Mit einer guten Landung erhaltet ihr sofort einen Boost

SUPERMAN Mit dem Pow-Extra werdet ihr für kurze Zeit unverwundbar und könnt durch Bäume fahren (oben).

VIDEO AUF DVD

KALTE DUSCHE Im Wasser kühlt sich die Boost-Temperatur ab.

KURZE TURBO-PAUSE Betätigt ihr zu lange den Boost, überhitzt der Motor.

MÜHSAM Ein lausiger Air Spin beschert euch einen mageren Stern.

» Excite Truck bietet schnelle und unkomplizierte Arcade-Rennspiel-Kost «

AUTOR: FABIAN SLUGA

Die Zuschauer staunten nicht schlecht, als *Excite Truck* erstmals auf der E3 2006 enthüllt wurde. Nur durch Neigen der Wii-Fernbedienung in verschiedene Richtungen ließ sich der Monster Truck des Spielers lenken. Diese neue Art, Rennspiele zu handhaben, stahl vielen anderen Titel der E3 die Show und bescherte Nintendo viel Aufmerksamkeit.

GENIALE STEUERUNG

Mittlerweile sind einige Monate ins Land gegangen und mit *Need for Speed Carbon, Cars, GT Pro Series* und *Monster Truck 4x4* haben es gleich mehrere Rennspiele mit ähnlicher Steuerung noch vor *Excite Truck* aus der europäischen Wii-Boxengasse geschafft. In den USA ist *Excite Truck* dagegen schon an den Start gegangen und wir verraten euch, ob der Titel den anderen Wii-Rennspielen die Show stehlen kann.

Langjährigen Nintendo-Fans wird der Name *Excite Truck* bekannt vorkommen: Denn *Excitebike* und *Excitebike 64* sorgten auf NES und N64 für Motocross-Furore. Mit den legendären Rennspielvorgängern hat *Excite Truck* für Wii aber nur wenig gemeinsam. Während die *Excitebike*-Spiele anspruchsvolle Renntitel mit Motocross-Bikes darstellten, handelt es sich bei *Excite Truck* um ein geradliniges und sehr arcadelastiges Offroadspektakel mit Monster Trucks, das die Vorzüge der Wii-Steuerung demonstrieren soll. Und das gelingt dem Titel auch hervorragend. So haltet ihr die Wii-Fernbedienung ähnlich wie ein NES-Pad quer in der Hand. 2 dient zum Gasgeben, 1 zum Bremsen und das Digi-Kreuz aktiviert den Turbo. Gelenkt wird, wie bereits in der Einleitung des Artikels beschrieben, durch simples Neigen der Wii Remote nach rechts oder links. Durch Neigen der Fernbedienung nach vorne oder hinten beeinflusst ihr die Sprungweite und die Landung eures Trucks nach einem Sprung. Denn kommt ihr mit allen vier Rädern gleichzeitig auf dem Boden auf, erhaltet ihr automatisch einen Extra-Boost. Für spätere Strecken ist dieser Trick unverzichtbar. Die Steuerung funktioniert soweit prächtig, auch wenn die Kontrollen eine gewisse Lernkurve erfordern. Wenn ihr *Excite Truck* das erste Mal spielt, werdet ihr häufig von rechts nach links über die Strecken eiern, da ihr zu stark lenkt und erst ein Gefühl für die Neutral-Stellung des „Lenkrads" benötigt. Im Spielverlauf werdet ihr aber immer besser mit der Steuerung zurechtkommen und sie später nicht mehr missen wollen. Etwas aufgesetzt wirkt dagegen die Tricksteuerung. So müsst ihr die Taste 1 gedrückt halten und gleichzeitig den Boost aktivieren, um durch Lenkmanöver nach rechts und links Drehungen in der Luft zu vollführen. Mal abgesehen von der etwas komplizierten Ausführung ist das größte Manko die Variationsarmut der Tricks.

Strecken im Wandel

Ein besonderes Feature von Excite Truck sind die verformbaren Strecken. Wir zeigen euch, wie das funktioniert.

An bestimmten Stellen auf den Strecken findet ihr diese Extras. BILD: N-ZONE

Habt ihr das Extra eingesammelt, hebt oder senkt sich ein Streckenabschnitt. BILD: N-ZONE

Die Konkurrenz verliert die Bodenhaftung und kurzzeitig die Kontrolle. BILD: N-ZONE

EINE REISE DURCH DIE WELT

Gut gelungen ist den Entwicklern auch das Punkte-System in *Excite Truck*. So erhaltet ihr für absolvierte Tricks, das Anrempeln der Gegner, das nahe Vorbeifahren an Bäumen, spektakuläre Drifts und Sprünge sowie gute Platzierungen Extrapunkte. Je weiter ihr im Spiel vorankommt, desto mehr Punkte benötigt ihr, um weitere Cups freizuschalten. Für das Weiterkommen im Spiel ist es somit nicht zwingend notwendig, dass ihr immer Erster werdet – allein die erreichten Punkte zählen. Je besser ihr seid, desto besser ist auch die Bewertung, die ihr am Ende eines Rennens erhaltet. Möchtet ihr den schwierigeren Super Excite Mode freischalten, müsst ihr gar in jedem Rennen den höchsten Rang erreichen – und das ist ganz schön knifflig!

Sehr gut haben uns die exzellent designten Strecken gefallen, die euch in verschiedene Territorien der Welt führen. So rast ihr unter anderem durch das verregnete Schottland, das verschneite Finnland, die sonnigen Fidschi-Inseln sowie das bewaldete Kanada. Die Strecken sind hübsch ins Szene gesetzt und rauschen in einer atemberaubenden Geschwindigkeit an euch vorbei. Nette Licht-, Rauch- und Wassereffekte tragen zum positiven grafischen Gesamteindruck bei. Ein besonderes Feature von *Excite Truck* sind die verformbaren Umgebungen, die auch grafisch gut in Szene gesetzt wurden. So sammelt ihr an bestimmten Stellen der Strecke Extras ein, die das Gelände anheben oder absenken – sehr zum Ärger eurer Konkurrenten, die völlig aus der Bahn geschmissen werden. Mithilfe weiterer Extras könnt ihr zudem gefährliche Vulkanausbrüche und Steinschläge

AUSWAHL Im Spielverlauf schaltet ihr mehrere Monster Trucks frei. BILD: N-ZONE

KEIN RUHMESBLATT Der Zweispieler-Modus ist ziemlich unübersichtlich (oben). BILD: N-ZONE

ABGEDREHT Die Sprünge sind zwar total unrealistisch, machen aber jede Menge Spaß! BILD: N-ZONE

NICHTS DRAMATISCHES Ein Crash wirft euch meist ein paar Plätze nach hinten (oben). BILD: N-ZONE

auslösen. Untermalt wird die Rennaction von rockigen Klängen, die qualitativ aber nur solide sind. Doch praktischerweise kann man eine mit eigenen MP3s bespielte SD-Card in die Wii-Konsole stecken, um so seine persönliche Rennmusik zu erhalten.

KLEINE MÄNGEL

Sehr enttäuschend ist dagegen der Mehrspieler-Modus von *Excite Truck* ausgefallen. So leidet auf dem vertikal geteilten Bildschirm stark die Übersichtlichkeit. Des Weiteren nehmen an Zweispieler-Rennen keine Computer-Gegner teil und die Grafik kommt das eine oder andere Mal ins Stocken. Bleibt festzuhalten: *Excite Truck* ist ein gutes Rennspiel, dessen Umfang und Mehrspieler-Modus noch verbesserungswürdig sind. Nichtsdestotrotz: Wer auf Rennspiele steht, der kommt an *Excite Truck* nicht vorbei. Im Februar erscheint der Offroader auch hierzulande. ■

VORSCHAU

EXCITE TRUCK

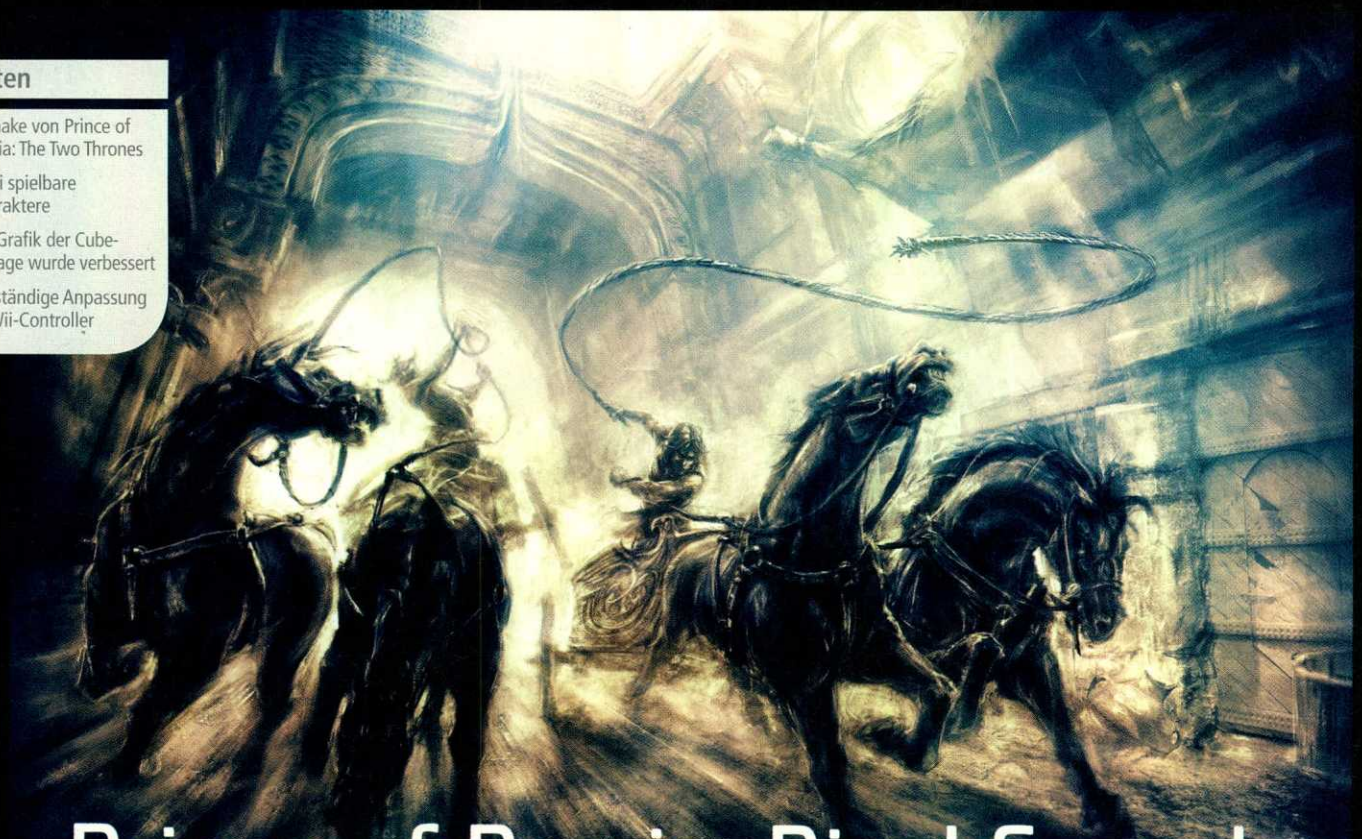
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Monster Games Inc.
Spieler:	1-2
Termin:	Februar
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Pfeilschnelles Rennspielspektakel mit toller Steuerung und gutem Streckendesign. Umfang und Mehrspielermodus könnten besser sein.

WEITSPRUNG Wenn ihr beim Sprung den Turbo aktiviert, fliegt ihr besonders weit. BILD: N-ZONE

EISWÜSTE Die Strecken sind sehr abwechslungsreich und gut designt (oben). BILD: N-ZONE



Fakten

- Remake von Prince of Persia: The Two Thrones
- Zwei spielbare Charaktere
- Die Grafik der Cube-Vorlage wurde verbessert
- Vollständige Anpassung an Wii-Controller

Prince of Persia: Rival Swords

Comeback: Schlüpft in die Haut des persischen Thronfolgers

BODENLOS Als Dark Prince kommt ihr mithilfe des Nunchuks über tiefe Schluchten. BILD: UBISOFT

TIMING IST ALLES Schwingt Nunchuk und Fernbedienung für einen Speedkill zur rechten Zeit. BILD: UBISOFT

ANBÄNDELN Schwingt den Nunchuk und drückt die Z-Taste, um Gegner heranzuziehen. BILD: UBISOFT

FERNGESTEUERT Mit dem Analogstick bewegt ihr nicht nur den Prinzen, sondern könnt auch Monster steuern. BILD: UBISOFT

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Es war eine große Überraschung, als Ubisoft einen Wii-Auftritt des *Prince of Persia* ankündigte. Die Vorfreude auf einen völlig neuen Teil der beliebten Reihe wurde aber beim Blick auf die ersten Bilder leicht getrübt: *Rival Swords* ist nur eine überarbeitete Version von *The Two Thrones*: Der Prinz kehrt gemeinsam mit der Herrscherin der Zeit in ein zerstörtes Babylon zurück. Das Unglück nimmt seinen Lauf; Kaileena fällt heimtückischen Kriegern zum Opfer und unser Held wird mit dem Sand der Zeit infiziert. Fortan wohnen zwei Seelen in seiner Brust, von denen eine alles Böse in ihm verkörpert: der Dark Prince. Dank des einzigartigen Controllers der Wii erlebt ihr den Kampf um den Thron bald hautnah.

SO WERDET IHR ZUM PRINZEN

Sämtliche Moves wurden an die Wii-Fernbedienung und den Nunchuk angepasst. Gelaufen wird noch immer mit dem Analogstick, gesprungen mit der A-Taste. Die Manipulation der Zeit erfolgt über die C-Taste, den berühmten Wandlauf und andere Spezialaktionen erledigt ihr mit der B-Taste. Wichtige Aktionen werden jedoch durch Handbewegungen ausgeführt. Ähnlich wie in *The Legend of Zelda: Twilight Princess* muss die Fernbedienung geschwungen werden, um den Feinden mit dem Säbel zu Leibe zu rücken. Die Zweitwaffe und der Daggertail des Dark Prince werden mit dem Nunchuk gesteuert. Damit könnt ihr die Kette kreisen lassen, Feinde packen oder euch über Abgründe hangeln. Für die Speed-Kills müsst ihr den Nunchuk und die Fernbedienung in Kombination bewegen. Dieses Steuerungskonzept klingt durchaus nachvollziehbar und könnte sehr viel Spaß machen. Einzig die Justierung der Kamera durch Drehen der Wii-Fernbedienung, erscheint nicht ganz optimal. Hoffentlich lässt sich dieses Feature abschalten, damit es in der Hitze des Gefechts nicht zu hektischen Kameraschwenks kommt.

LOHNT DER NEUKAUF?

Optisch ist auf den Bildern noch wenig Unterschied zur CameCube-Vorlage auszumachen. Ubisoft hat uns jedoch im Interview bestätigt, dass die Grafik für die Wii noch aufpoliert wird. Bislang macht *Prince of Persia: Rival Swords* einen sehr guten Eindruck. Wenn sich das Abenteuer so gut spielt, wie es die ersten Informationen verheißen, verspricht das ein unvergleichliches Erlebnis im Morgenland – auch für Spieler, die bereits die GameCube-Fassung gezockt haben. ■

INTERVIEW mit Jamal Rguigui

≫ Wir sind wirklich stolz auf das Ergebnis. ≪

Jamal Rquiqui (29) ist der Associate Producer von Prince of Persia: Rival Swords und hat unsere Fragen ausführlich beantwortet.

***Prince of Persia: Rival Swords* für Wii ist ein Remake von *Prince of Persia: The Two Thrones*. Welche neuen Elemente bietet das Spiel?**
Unsere Vorgabe war, den Spielern einen neuen Zugang zum Spiel zu bieten, den Prinzen auf der Wii neu zu erleben. Wir haben dazu den Vorteil der neuen Hardware genutzt und sowohl die Wii-Fernbedienung als auch den Nunchuk in innovativer Weise eingesetzt.

Auf welcher Plattform-Vorlage basiert die Wii-Version? Welche technischen Aspekte haben Sie für die Wii geändert?
Die Systemarchitektur der Wii fußt auf dem GameCube, deshalb war es für uns naheliegend, die GameCube-Version als Basis heranzuziehen. Was die Grafik-Verbesserung betrifft: Wir haben neue Filter integriert, um die Qualität der Grafik und der Effekte zu steigern. Die Zwischensequenzen profitieren von einer höheren Kompressionsrate und die Auflösung einiger Texturen wird ebenfalls gesteigert. Glaubt mir, das Spiel wird großartig aussehen.

Die Steuerung ist komplett auf Wii-Fernbedienung und Nunchuk ausgerichtet. Wie erfolgte die Umsetzung?
Während des gesamten Projekts lag unser Fokus immer auf der bestmöglichen Nutzung des Wii-Controllers. Wir haben designt, implementiert und immer wieder verschiedene Möglichkeiten getestet. Es war ein interessanter, schrittweiser Prozess – unterstützt durch ständige interne und externe Tests der Spielweise. Wir sind wirklich stolz auf das Ergebnis.

Und wie sieht es mit den Kämpfen aus?
Wer *Warrior Within* oder *The Two Thrones* gespielt hat, kennt das beidhändige Kampfsystem. Auf der Wii müsst ihr nur die Fernbedienung schwingen, um mit der rechten Hand zuzuschlagen, oder den Nunchuk für die linke Hand. Der Spieler kämpft mit beiden Händen, ebenso wie der Prinz. Das ist sehr intuitiv und eindringlich.

In *The Two Thrones* gab es coole Wagenrennen. Wie sieht's damit auf der Wii aus?
Die Wagenrennen sind lustige Bestandteile des Spiels und die Spieler werden dabei schnell mit der Steuerung klarkommen. Gelenkt wird mit dem Analogstick und mit der Wii-Fernbedienung verteidigt ihr euch gegen Feinde.

Der Wii-Controller verfügt über nur einen Analogstick. Wie wird die Kamera im Spiel gehandhabt?
Die Kamera ist automatisiert und muss eigentlich nicht justiert werden. Wenn man sich aber einmal umschauen möchte, braucht man nur die Fernbedienung zu neigen oder man benutzt das Digi-Kreuz. Das ist sehr benutzerfreundlich.

Wie sieht es eigentlich mit einer komplett neuen Episode aus dem *Prince of Persia*-Universum aus? Können Sie sich eine Rückkehr des Prinzen vorstellen?
Wie ihr wisst, kam die *Prince of Persia*-Trilogie mit *The Two Thrones* zu ihrem Ende. Wie es mit dem *Prince of Persia*-Franchise weitergeht, steht noch in den Sternen.

VORSCHAU

POP: RIVAL SWORDS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Spieler:	1
Termin:	März 2007
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Prince of Persia auf dem GameCube war schon ein Hit. Funktioniert die Steuerung wie angekündigt, lohnt sich das Spiel sogar für PoP-Veteranen.

Castlevania: Portrait of Ruin

Dream-Team: Zwei Charaktere und eine magische Weltreise bringen frischen Wind in Draculas Schloss.

VIDEO AUF DVD

BILD: KONAMI

Fakten

- Gewohnt hochwertige Castlevania-Action
- Zwei Helden, die jederzeit getauscht werden können
- Magische Portale führen zu neuen Locations
- Kooperativer Multiplayer
- Nintendo WiFi-Verbindung möglich

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Schon seit über zwanzig Jahren kämpfen die Vampirjäger rund um die Familie Belmont unentwegt auf Nintendos Konsolen gegen Graf Dracula und seine Schergen. Nach dem gelungenen DS-Debüt *Dawn of Sorrow* kommt dieses Jahr bereits der Nachfolger aus dem Haus Konami. Schloss die Geschichte des DS-Erstlings noch nahtlos an die letzte Game-Boy-Episode der Serie an, geht *Castlevania: Portrait of Ruin* wieder in der Zeit zurück: Diesmal kämpfen Jonathan Morris und seine magische Begleiterin Charlotte Aulin in den Wirren des zweiten Weltkriegs gegen den üblen Vampir Brauner. Der versucht mittels magischer Gemälde seine finsteren Pläne in die Tat umzusetzen. Nur Jonathan und Charlotte können das drohende Unheil noch abwenden. Gemeinsam müssen sie das gruselige Gemäuer durchstreifen und alle verzauberten Kunstwerke zerstören, um Brauners Vorhaben zu vereiteln.

DYNAMISCHES DUO

„Gemeinsam" – das ist das Stichwort für die wesentliche Neuerung im aktuellen *Castlevania*-Teil. Schlug sich Soma Cruz in *Dawn of Sorrow* noch ganz alleine durch die finsteren Verliese, treten Jonathan und Charlotte im Team gegen die üblen Kräfte an. Per Tastendruck lässt sich festlegen, ob nur mit einer der beiden Figuren gespielt werden soll oder ob beide gleichzeitig gesteuert werden. Dabei ist Taktik gefordert, denn manche Rätsel erfordern die passende Charakterwahl zur richtigen Zeit. Bei großen Kämpfen empfiehlt es sich jedoch, auf die geballte Stärke beider Figuren zurückzugreifen. Mächtige Gemeinschaftsattacken weisen selbst riesige Monster in ihre Schranken.

Abgesehen von dieser Neuerung spielt sich *Portrait of Ruin* genau wie der Vorgänger. Das Game bietet die gewohnte Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel. Im Menü können die Helden mit einer Menge an gefundenen oder gekauften Rüstungen und Waffen ausgestattet werden. So lassen sich Verteidigung, Angriffsstärke und weitere Attribute gut managen. Erfreulicherweise haben sich die Entwickler die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen: Die Touchscreen-Nutzung beschränkt sich diesmal vorwiegend auf die Menüs. Vorbei ist die Zeit der mühsamen Runen-Malerei, die in *Dawn of Sorrow* für hektische Bosskämpfe gesorgt hat.

WELTREISE

Gewohnt weitläufig gestalten sich die Areale. Trotzdem verliert man nie die Orientierung. Die ständig präsente Karte auf dem oberen Bildschirm erleichtert die Reise durch Draculas Residenz und die mystischen Welten. Hier haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen: Fand die Vampirjagd in früheren Titeln der Serie vorwiegend in dunklen Gemäuern und Höhlen statt, gibt es nun ganz neue Lokalitäten. Hinter im Schloss verteilten Bildern verbergen sich neue

FERNREISEN Zaubergemälde bringen die Vampirkiller in völlig neue Welten und sorgen für Abwechslung. BILD: N-ZONE

GIGANTISCH Wie schon in früheren Castlevania-Spielen füllen einige Gegner den ganzen Schirm. BILD: N-ZONE

» Die Chancen für eine neue Genre-Referenz stehen nicht schlecht. «

DOPPELPACK Nach einigen Gemeinschaftsattacken gibt selbst der größte Schurke bald auf. BILD: N-ZONE

GESCHÄFTSMÖNCH Dieser Ordensbruder handelt mit Heiltränken, Waffen und Rüstungen. BILD: N-ZONE

Bereiche, die man so noch nie in einem *Castlevania*-Spiel gesehen hat.

Gleich das erste Kunstwerk entführt Jonathan und Charlotte etwa in eine stimmungsvolle Wüste samt Pyramide. Dort wartet neben Mumien auch ein riesiger Sandwurm, der die zweidimensionalen Schranken des Sidescrolling-Abenteuers sprengt. Kein Einzelfall, denn obwohl die Spielgrafik hauptsächlich zweidimensional gehalten ist, gibt es wie auch schon im Vorgänger einige Spielereien, die die 3D-Fähigkeit des DS nutzen. Häuser im Hintergrund, deren Perspektive sich zusätzlich zum Parallax-Scrolling verändert und einige hübsch animierte plastische Gegner sorgen für einen gelungenen optischen Gesamteindruck.

SPIELSPASS HOCH ZWEI

Auch der Rest unserer Vorschau-Version konnte überzeugen. Neben dem üblichen Boss Rush Mode bringen Nintendo WiFi und die drahtlose Verbindung mit anderen DS auch abseits der Haupthandlung Abwechslung ins Spiel. Ein kooperativer Multiplayer- sowie ein spezieller Shop-Modus sind sogar über WiFi möglich. Somit ist für lang anhaltenden Spielspaß gesorgt. Kritikpunkte ließen sich vorerst keine ausmachen. *Castlevania: Portrait of Ruin* bringt sämtliche Vorzüge von *Dawn of Sorrow* mit sich, nicht aber dessen Nachteile. Die Chancen für eine neue Genre-Referenz stehen nicht schlecht. ■

VORSCHAU

CASTLEVANIA: P. O. R.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Spieler:	1-2
Termin:	Februar 2007
Web:	www.konami.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Coole Castlevania-Action, die einfach Spaß macht. Die Zusatzfeatures versprechen lange Freude am Game.

WARPEN Diese Steine fungieren als magische Portale innerhalb eines Gebiets und ersparen lange Laufwege. BILD: N-ZONE

WÜSTENPLANET? Im heißen Sand des magischen Ödlands lauern riesige Würmer. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

SPACIG Die Weltraumschlachten sind gut inszeniert. BILD: N-ZONE

ZUSAMMEN STARK Mit der Hilfe eines Terrennials bekommt ihr Superkräfte. BILD: N-ZONE

Lunar Knights

Action im Doppelpack: Konami schickt noch ein Duo in den Kampf gegen Vampire!

Fakten

- Metal-Gear-Schöpfer Hideo Kojima steht hinter dem Projekt
- Das Gameplay orientiert sich an dem von Boktai
- Solarsensor und Echzeituhr wurden jedoch eliminiert
- Die zwei Protagonisten lassen sich jederzeit austauschen
- Coole Videosequenzen mit Sprachausgabe
- Multiplayer für bis zu vier Spieler

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Konamis *Boktai* vereinte gelungen Action-Adventure mit Rollenspielaspekten. Größte Innovation war jedoch ein Solarsensor im GBA-Modul. Die damit gemessene Sonnenstrahlung nahm direkten Einfluss auf die Spielwelt. Was in der Theorie prima klang, wurde in der Praxis zur heißen Qual. Der Sensor reagierte nur auf echte und intensive Sonnenstrahlung. Gemütliches Spielen im Wohnzimmer oder in den Abendstunden war unmöglich, stattdessen musste man im Freien zocken – angesichts des dabei spiegelnden Game-Boy-Displays kein Honigschlecken. So entwickelte sich das neuartige Feature zu einem heftigen Kritikpunkt. Aufgrund des sonst gelungenen Abenteuers brachte es *Boktai* immerhin auf drei Teile, von denen der letzte nur mehr in Japan erschien.

UNGLEICHES PAAR

Nun folgt die indirekte Fortsetzung: *Lunar Knights* spielt weit in der Zukunft. Vampire haben sich mithilfe ausgefeilter Technik den Planeten zu Eigen gemacht und den Himmel verdunkelt. Die tolle Atmosphäre

FLIEGENDER WECHSEL Aaron und Lucian können jederzeit getauscht werden. BILD: N-ZONE

FILMREIF Stimmungsvolle Videosequenzen spinnen die Geschichte weiter. BILD: N-ZONE

» Der lässige Anime-Stil der Videosequenzen, zudem noch komplett vertont, sorgt nicht nur einmal für Staunen. «

KOMMUNIKATIV Gespräche finden auf dem Topscreen statt. BILD: N-ZONE

und das fesselnde Gameplay von *Boktai* wurden einwandfrei auf den DS übertragen und mit einer gehörigen Portion Coolness versehen. Einen Solarsensor gibt es glücklicherweise nicht mehr. Tag und Nacht wechseln jetzt automatisch. Außerdem stellen sich gleich zwei Helden den blutdurstigen Untoten in den Weg: der mysteriöse Lucian und der junge Vampirjäger Aaron, dem die optische Ähnlichkeit zu Django aus *Boktai* nicht abgesprochen werden kann. Ein Druck auf die Select-Taste genügt und schon tauschen sie Plätze. Während Lucian auf die Kraft des Mondlichts angewiesen ist, lädt Aaron seine Energie mithilfe der Sonne auf. Ihre Geschichten werden gekonnt in zahlreichen Videosequenzen erzählt. Und die können sich sehen lassen: Der lässige Anime-Stil, zudem noch komplett vertont, sorgt nicht nur einmal für Staunen.

ACTION HOCH ZWEI

Gesteuert wird mit dem Digikreuz aus einer isometrischen Perspektive. Das Geschehen spielt sich auf dem Touchscreen ab, auf dem Topscreen liefert ein animierter Himmel relevante Informationen. Im Spiel steht die Action klar im Vordergrund. Während der düstere Held Lucian mit einem Schwert auf Monsterhatz geht, benutzt Jungspund Aaron eine Solarpistole. Außerdem kann Aaron Monster umgehen, ein Pfiff in das Mirofon des DS sorgt für die nötige Ablenkung. Die Gefechte mit den Kreaturen verlaufen fair, dafür sorgt die Zielerfassung mit Lock-On-Funktion. Magische Begleiter namens Terrennials bringen zusätzliche Kampfkraft. Sie entsprechen verschiedenen Elementklassen und verstärken die Attacken. Besiegt man viele Gegner, können Aaron und Lucian mit ihrer Hilfe in den Trance-Modus wechseln. Dann führen sie für kurze Zeit verheerende Angriffe aus, die teilweise über den Touchscreen bedient werden.

RAUMSCHLACHT

Für Abwechslung im Gameplay ist gesorgt: Nachdem ein mächtiger Vampir besiegt wurde, muss dessen Körper im Orbit des Planeten durch Sonnenenergie geläutert werden. Dazu ist ein kurzer Abstecher ins Genre der Weltraum-Shooter nötig. Mittels Touchpen bewegt man das Raumschiff über den Schirm, um heranrasenden Hindernissen auszuweichen. Feinde werden einfach angetippt und schon macht sich eine Rakete in ihre Richtung auf. Diese Flugeinlagen sind motivierend, witzig und sorgen für einen lockeren Spielverlauf.

UNGENÜTZTES POTENZIAL

Nicht ganz gelungen ist die optische Präsentation: Die Spielwelt ist stimmig, scheint im Vergleich zu *Boktai* aber nur leicht aufgebohrt. Derart karge Menüs, wie sie in *Lunar Knights* geboten werden, liegen deutlich unter dem DS-Niveau. Auch der Einsatz des Touchscreens wirkt an manchen Stellen unausgegoren. Wird im Dorf eine Unterhaltung gestartet, können die Themen mittels Stylus ausgewählt werden. Um im Text weiterzukommen, muss dann jedoch eine Taste gedrückt werden. Ein Antippen des Tochscreens bewirkt nichts. Solche Schwächen verwundern in Anbetracht der sonst gelungenen Präsentation. Trotzdem wird *Lunar Knights* sicherlich eines der DS-Highlights 2007. ■

VORSCHAU

LUNAR KNIGHTS

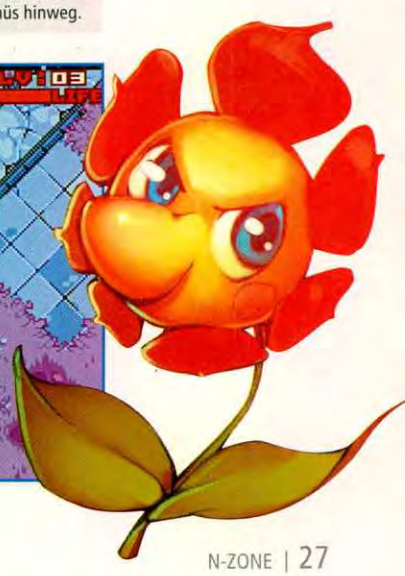
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Kojima Productions
Spieler:	1-4
Termin:	Februar 2007
Web:	www.konami.jp/kojima_pro/

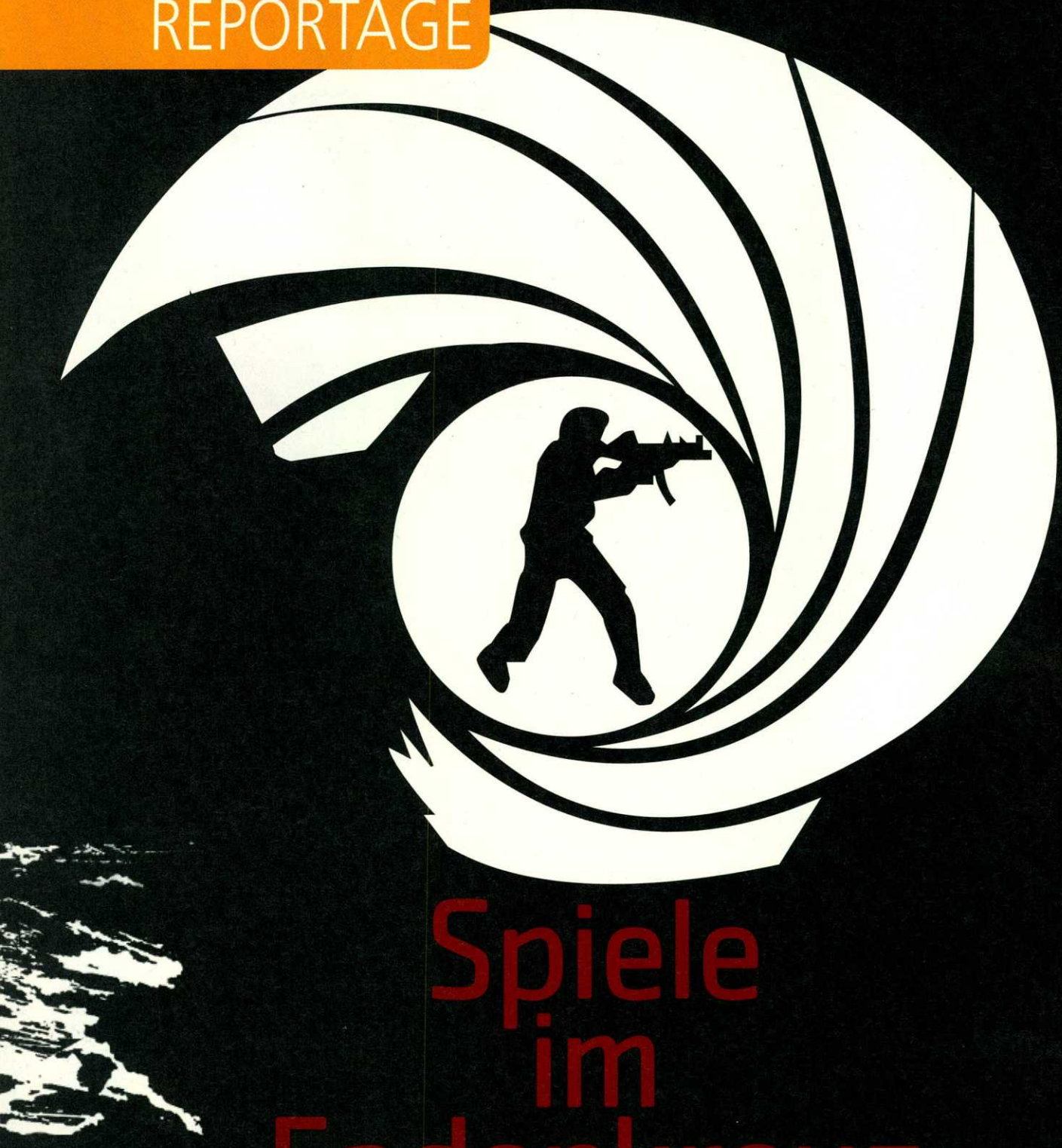
EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Konamis neue Vampirjagd macht Laune. Hübsche Zwischensequenzen und Weltraum-Passagen trösten über die schlichten Menüs hinweg.

SCHWACHPUNKT Die hässlichen Menüs trüben den Gesamteindruck. BILD: N-ZONE

MANTIKOR Das Gegnerdesign kann sich sehen lassen. BILD: N-ZONE





Spiele im Fadenkreuz

Hinter den Kulissen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Als wir uns auf den Weg nach Berlin gemacht haben, konnten wir noch nicht ahnen, dass unser Besuch bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) durch die jüngsten Ereignisse aktueller denn je werden würde. Aber seit dem 20. November 2006, als ein junger Schüler die Geschwister-Scholl-Schule in Emsdetten stürmte und mehr als 35 Menschen verletzte, bevor er sich selbst richtete, ist die Diskussion um sogenannte Killerspiele erneut entbrannt.
Das im Koalitionsvertrag geforderte Verbot steht erneut zur Diskussion, besonders in den Reihen der CDU/CSU, die ein Verbreitungs- und Herstellungsverbot dieser Spiele fordern. Bei unserem Aufenthalt in Berlin besuchten wir die Stelle, welche die Altersfreigaben für Spiele vornimmt: Die USK. Im Interview mit USK-Chefsichter Marek Klingelstein bekamen wir einen Einblick in die Arbeit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Wir sprachen mit ihm über die Richtlinien zur Einschätzung von Spielen, konkrete Fallbeispiele aus der Vergangenheit, die Geschichte der Einrichtung und den Index – mit erstaunlichen Ergebnissen.

SITZUNGSSAAL Hier führt Marek Klingelstein den Gutachtern die neuesten Spiele vor. BILD: N-ZONE

» Es geht um den Gefährdungsgedanken. Welches Spiel ist schlecht für das Kind? «

PARADIES FÜR SPIELER!

„Die USK wurde 1994 gegründet, als Einstufungen für Hersteller noch nicht bindend und lediglich ein Gentlemen's Agreement waren", erinnert sich der studierte Medieninformatiker Marek Klingelstein an die Anfänge. Er ist seit der ersten Stunde dabei, über 8.000 Spiele gingen durch seine erfahrenen Testerhände und von knapp 2.000 Stück hat er sogar den Abspann gesehen. Eine stolze Leistung, aber die Arbeit der USK ist keine Freizeitbeschäftigung, wie mancher Spieler annehmen mag, sondern knallharter Testalltag. Über 17.000 Titel hat die Einrichtung bis heute gesichtet und jährlich kommen weitere 2.500 Titel dazu, denn spätestens mit dem neuen Jugendschutzgesetz aus dem Jahr 2003, nach dem die Einstufungen der USK verbindlich sind, hat sich die Zahl der Titel vervielfacht.

SO WIRD GETESTET!

Um der riesigen Spieleflut Herr zu werden, setzt die USK auf gute Organisation und ein umfangreiches und ausgeklügeltes Sichtungssystem. „Trifft der Titel ein, ordne ich das Spiel einem von sechs verschiedenen Verfahren zu: dem Normalverfahren, dem ID-Verfahren und vier weiteren, in denen vor allem Spiele-Sammlungen und Cover-Discs, wie sie z. B. auch der Premium-Ausgabe der N-ZONE 01/07 beilagen, getestet werden", erklärt Marek die erste Sichtung der Titel. Im ID-Verfahren werden besonders Umsetzungen und Spielkonzepte getestet, die sich inhaltlich nicht verändern, wie

DIREKT NEBENAN Frau Dollan (Büro, Finanzen & Organisation) und Frau Schulz, Leiterin der USK, gut gelaunt bei der Arbeit. BILD: N-ZONE

zum Beispiel *Sudoku*, das in den letzten zwölf Monaten fast 50-mal zur Altersfreigabe vorlag. „Hier überprüfen wir die Inhaltsgleichheit und können ein vereinfachtes Verfahren anwenden", erläutert Marek weiter, „denn sonst wären 2.500 Titel pro Jahr nicht möglich."
Schwerpunkt sind natürlich die Normalverfahren, in denen Titel wie *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor*, *Final Fantasy* oder auch Ego-Shooter wie *Call of Duty 3* eingestuft werden. Für diese umfangreiche Aufgabe bekommt Marek Klingelstein Unterstützung von drei weiteren Kollegen, alles erfahrene Gamer, die wöchentlich einen bis acht Titel mit nach Hause nehmen, um sie komplett durchzuspielen. Komplett? „Richtig", bestätigt Marek, „während eine Einstufung von *Barbies Pferdeabenteuer* noch einfach ist, müssen große, epische Titel wie *Red Steel* durchgespielt werden. Ebenso alle Ego-Shooter, Third-Person-Shooter, Taktik-Shooter, Rollenspiele, klassische Adventures, Action-Adventures, militärische Strategiespiele oder Arcade-Spiele."
„Wie ist es bei so einer langen Spielzeit denn möglich, den Gutachtern die gesamte Bandbreite des Titels vorzuführen?", haken wir nach. „Die Gutachter bekommen tatsächlich einen umfassenden Eindruck vom Titel", beginnt Marek zu erklären: „Nachdem der Sichter das Spiel komplett durchgespielt hat, werden am Dienstag und Mittwoch im großen Gremium die Einstufungen vorgenommen. Das fünfköpfige Gremium setzt sich zusammen aus dem ständigen Vertreter der obersten Landesjugendbehörden und vier weiteren Gutachtern, die von den Bundesländern benannt werden. Unsere über 50 Gutachter sind oft selbst Gelegenheitsspieler und kommen aus allen Berufssparten: Ärzte, Rechtsanwälte und Pädagogen, die vornehmlich im Jugend- und Sozialbereich tätig sind. Dadurch gewährleisten wir, dass unsere Gutachter die Materie kennen und einschätzen können, wie Kinder und Jugendliche diese Titel erleben." „Der Tester selbst", so Klingelstein, „ist niemals Teil des Gremiums. Seine einzige Aufgabe ist es, den fünf Gutachtern den Gameflow, also das Spiel in seiner Komplexität, näherzubringen. Natürlich bekommen sie nur Ausschnitte eines Spiels zu sehen, das ist nicht anders möglich, sonst würden Sitzungen mitunter 60 Stunden dauern. Die Besonderheit besteht aber darin, dass der Sichter einerseits die härtesten Szenen eines Spieles vorführt, aber auch einen Eindruck vermittelt, in welchem Verhältnis diese Szenen zu den anderen Spielelementen stehen. Bei *Resident Evil* habe ich mir beispielsweise eine Karte gemalt, sodass ich im Gremium genau wusste, wo ich langlaufen muss, damit die Gutachter einen kompletten Überblick über den Titel bekommen. Es ist sehr wichtig, dass unsere Tester rücksichtslos sind und

Die Einstufungen der USK

Die Altersfreigaben der USK für Computerspiele sind seit dem 1.4.2003 gesetzlich vorgeschrieben. Sie sollen sicherstellen, dass Kinder und Jugendliche nur Zugang zu Spiele-Software haben, die für ihr jeweiliges Alter unbedenklich ist. Aber was bedeuten die Alterseinstufungen? Wir zeigen euch die Siegel und Beispiele aus der Vergangenheit.

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG
Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.
Eingestufte Spiele: Die Sims 2: Haustiere, Cars, SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG
Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren. **Eingestufte Spiele:** Rayman Raving Rabbids, Super Monkey Ball Banana Blitz, Age of Empire: The Age of Kings,

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG
Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden. **Eingestufte Spiele:** The Legend of Zelda: Twilight Princess, Tony Hawk's Downhill Jam,

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG
Rasante bewaffnete Action – auch gegen Figuren – und Konzepte, die kriegerische Konflikte atmosphärisch darstellen. Eine gewisse Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der Interaktion mit dem Spiel sind nötig.
Eingestufte Spiele: GUN, Tomb Raider Legend

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass § 14 JuSchG Abs. 4 und § 15 JuSchG Abs. 2 und 3 („Jugendgefährdung") nicht erfüllt sind.
Eingestufte Spiele: Red Steel, Call of Duty 3

Aufbau der USK

Der Sichtungsprozess der USK ist ein umfangreiches Verfahren mit zahlreichen Arbeitsschritten. Spiele werden eingeordnet, gesichtet, begutachtet – damit ihr euch ein besseres Bild vom Ablauf eines Prüfverfahrens machen könnt, erklären wir euch die einzelnen Schritte im Schaubild.

Antragssteller reicht Spiel ein

Der Publisher sendet der USK eine zur Sichtung freigegebene Version des Spiels ein. In seltenen Fällen erscheint ein Vertreter des Publishers persönlich mit der Version in Berlin, um der Begutachtung beizuwohnen.

Spieletester der USK bereiten Präsentation vor

Marek Klingelstein verteilt die Versionen an die einzelnen Sichter, die mehrere Tage Zeit haben, um das Spiel auf alle wichtigen Aspekte zu prüfen und die Präsentation im Gremium der USK vorzubereiten.

Spiel wird dem Prüfgremium präsentiert

Der Sichter präsentiert den Titel Herrn Hilse, dem ständigen Vertreter der obersten Landesjugendbehörden und vier weiteren Gutachtern. Der Sichter hat kein Stimmrecht.

Spiel wird mit Blick auf Jugendschutz und Strafrecht geprüft

Das Strafrecht und die Indizierungsgründe der BPjM dienen den Gutachtern als Grundlage zur Einschätzung des vorliegenden Titels.

Für das Spiel wird eine Altersfreigabe empfohlen

Abhängig davon, für welche Altersgruppe der Titel geeignet ist, schlägt das Gremium eine Altersfreigabe vor.

Dem Spiel wird das Kennzeichen verweigert

Stellen die Gutachter im Gremium die Gefahr einer möglichen Indizierung fest, wird dem Titel die Kennzeichnung verweigert.

Der ständige Vertreter der OLJB erteilt die Altersfreigabe

Herr Hilse erteilt dem Titel die im Gremium festgelegte Alterskennzeichnung und segnet die Entscheidung ab.

Der ständige Vertreter der OLJB legt ein Veto ein, oder: der Antragsteller geht in Berufung

Ein neues Gremium diskutiert erneut über die Gründe, die zur Nicht-Kennzeichnung führten.

Antragssteller akzeptiert Entscheidung

Der Publisher ist mit der Entscheidung zufrieden und das Verfahren beendet.

Spiel durchläuft bis zu 2 Stufen der Berufungsverfahren

Spätestens nach der zweiten Sichtung ist das Prüfverfahren beendet.

Antragssteller akzeptiert Entscheidung
Der Titel bekommt keine Kennzeichnung der USK.

Ende des Prüfverfahrens

Jedes der 16 Bundesländer kann ein Verfahren zum gekennzeichneten Titel wieder aufnehmen (Appelation). Dies war seit inkrafttreten des JuSchG (01.04.2003) nicht der Fall. Alle Einzelheiten zum Prüfgeschehen finden Sie unter www.usk.de/Grundsätze der USK/Prüfordnung der USK

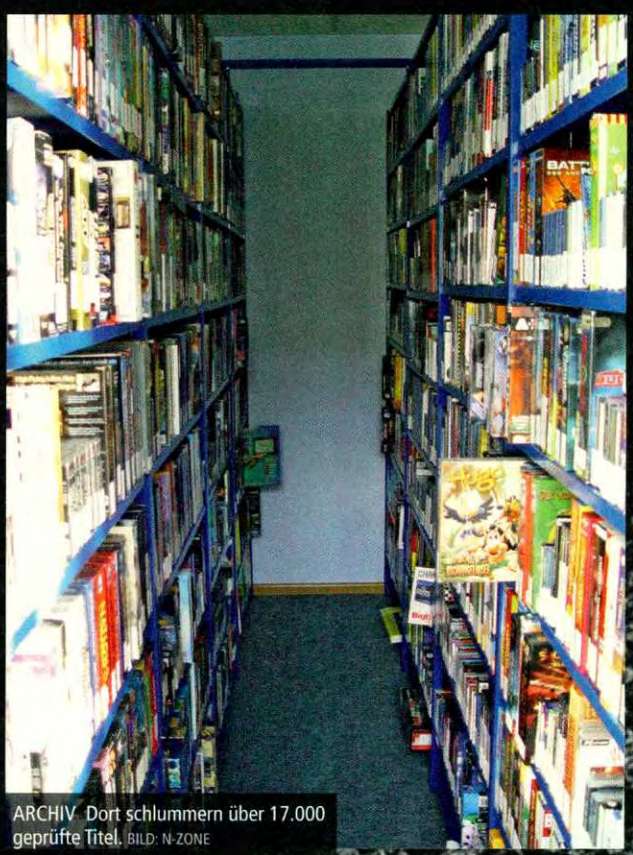
die Grenzen des Machbaren im Spiel austesten. Kann ich Passanten erschießen? Kann ich meine Mitschüler quälen und ganz entscheidend: Was passiert dann?" Sanktionssysteme und Bestrafungs- und Belohnungsprinzipien spielen bei der Einstufung eine entscheidende Rolle. Im Anschluss an die Sichtung wird das Rating vergeben und schlussendlich vom ständigen Vertreter der OLJB freigegeben, der auch als Einziger ein Veto-Recht ausüben kann. Anschließend erhält der Hersteller das Rating in schriftlicher Form mit allen Gründen, die zur Einstufung oder auch zu keiner Einstufung geführt haben. Verbesserungsvorschläge oder gar ein „Schneiden" der Inhalte findet nicht statt – die USK sichtet nur die vorgelegten Inhalte.

PARADIES Sämtliche aktuellen Konsolengenerationen sind zu Vorführzwecken aufgebaut. BILD: N-ZONE

EIN SPIEL IST NICHT DIE SUMME SEINER EINZELTEILE!

Aber noch immer wissen wir nicht, nach welchen Kriterien Computer- und Videospiele bei der USK eingestuft werden. „Eine eindeutige Checkliste gibt es auch nicht", klärt uns Marek auf, „weil es keinen Sinn macht, Spiele anhand einzelner Merkmale einzustufen, wie es beispielsweise beim europaweiten PEGI-Rating (Pan European Game Information) der Fall ist. Dadurch kommen auch sehr abstruse Einschätzungen zustande, sodass ein in Deutschland ohne Altersbeschränkung freigegebenes *Sega Casino* aufgrund der Glücksspiel-Elemente ein PEGI-Rating ab 18 erhält." Die Einschätzung eines Titels ist also ein äußerst komplexes Verfahren, das nicht selten auch die kulturellen Hintergründe mit einbezieht. „Es gibt natürlich Elemente, die absolut nicht zu tolerieren sind", so Marek Klingelstein, „darunter fallen Hakenkreuze, Rassendiskriminierung oder Volksverhetzung, die allerdings schon in den Strafrechtsbereich fallen. Wenn die Gutachter feststellen, dass die Gefahr einer Indizierung besteht, die anhand schriftlich festgelegter Kriterien der BPjM wie z. B. die Darstellung von Gewalt in großem Stil und epischer Breite (siehe dazu Extrakasten) eingeschätzt wird, verweigern sie natürlich beim kleinsten Verdacht eine Alterskennzeichnung. Richtlinien nach dem Prinzip „Wenn viel Blut fließt, ist es eine 16" gibt es nicht, da Blut für den Spieler auch eine Rückmeldung sein kann. Eine Checkliste wie bei der PEGI scheint deshalb nicht sinnvoll und würde sich durch die schnell voranschreitende Entwicklung in der

» Ein Spiel ist nicht die Summe seiner Einzelteile «



ARCHIV Dort schlummern über 17.000 geprüfte Titel. BILD: N-ZONE

ERSTE SICHTUNG Hier werden die Titel den sechs Verfahren zugeordnet. BILD: N-ZONE

BPJM – Wann wird indiziert?

Von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien gibt es eindeutige Richtlinien, die zur Indizierung führen können. An diese Vorgaben muss sich die USK halten. Auch wenn die Richtlinien sehr umfangreich sind, lassen sie oftmals viel Freiraum für Interpretationen, wie ihr beim Lesen schnell feststellen werdet.

Richtlinien im Bereich der Gewaltdarstellung

Mediale Gewaltdarstellungen wirken nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle u.a. dann verrohend,

- wenn Gewalt in großem Stil und epischer Breite geschildert wird;
- wenn Gewalt als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert wird, wobei in diesen Fällen überwiegend auch auf die Brutalität der Gewaltdarstellung abgestellt wird;
- wenn die Anwendung von Gewalt im Namen des Gesetzes oder im Dienste einer angeblich guten Sache als völlig selbstverständlich und üblich dargestellt wird, die Gewalt jedoch in Wahrheit Recht und Ordnung negiert;
- wenn Selbstjustiz als einzig probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit dargestellt wird;
- wenn Mord und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert geschildert werden.

Indizierungsgründe im Hinblick auf Computerspiele

Die Bundesprüfstelle indiziert Computerspiele dann,

- wenn Gewaltanwendung gegen Menschen als einzig mögliche Spielhandlung dargeboten wird;
- wenn Gewalttaten gegen Menschen deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt werden (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie);
- wenn Gewaltanwendung (insbesondere Waffengebrauch) durch aufwendige Inszenierung ästhetisiert wird;
- wenn Verletzungs- und Tötungsvorgänge zusätzlich zynisch oder vermeintlich komisch kommentiert werden;
- wenn Gewalttaten gegen Menschen dargeboten werden, wobei die Gewaltanwendung „belohnt" wird (z. B. Punktegewinn, erfolgreiches Durchspielen des Computerspiels nur bei Anwendung von Gewalt).
- Der Gewalt gegen Menschen ist die gegen menschenähnliche Wesen gleichgestellt, sofern diese im Verletzungs- oder Tötungsfalle „menschlich" reagieren.

Spielbranche auch in kürzester Zeit selbst überholen. Aber auf diese Entwicklungen müssen wir reagieren, wie zum Beispiel damals die Havoc-Engine (die zur Simulation von physikalischen Effekten wie umfallenden Leitern dient) oder jetzt die innovative Steuerung von Nintendos Wii, die einen völlig neuen Zugang zur Spielwelt bieten." Die Grundsatzfrage der USK ist bei jeder neuen technischen Innovation die gleiche, verrät uns Marek: „Entsteht durch den neuartigen Controller eine dichtere Atmosphäre? Um eine umfassende Einschätzung zu ermöglichen, hat die USK eine Liste mit 20 Punkten entworfen, die in den letzten zwölf Jahren auch in Abstimmung mit der BPjM immer weiter verfeinert wurde und auf die unsere Tester penibel achten müssen: atmosphärische Dichte, moralische Aspekte, das Belohnungssystem oder die Unterschiede zwischen Einzel- und Mehrspieler-Erlebnis."

Wie schwer die Kriterien nachzuvollziehen sind, sieht man an dem im Internet zu findenden Antrag auf die Indizierung von *Super Mario Bros.*, der das harmlose Jump & Run auf das gleiche Prinzip herunterbricht wie Ego-Shooter: das Erledigen von Gegnern. Das Beispiel zeigt, dass ein Titel nicht anhand einfacher Kriterien beurteilt werden kann. „Es geht darum, dass die Gutachter vom Gefährdungsgedanken reden. Welches Spiel ist also schlecht für das Kind?", erklärt Marek Klingelstein das Konzept weiter. Das Fehlen eines klar strukturierten Kriterienkataloges wird der USK immer wieder vorgeworfen und führt natürlich auf den ersten Blick zu einer mangelnden Transparenz der Einschätzungen. Politiker, Pädagogen und Eltern sehen Blutspritzer in einem Spiel und fragen, warum es nicht verboten ist. „Es gibt Zwölfer-Titel, in denen fließt Blut, und Spiele ohne Jugendfreigabe wie *Red Steel*, in denen kein Blut fließt", erklärt Marek, „die aber dennoch höher eingestuft werden, denn die Darstellung von Gewalt ist nur ein Aspekt bei der Beurteilung eines Videospiels. Das Belohnungssystem sowie zusätzliche Elemente wie Jump&Run- oder Geschicklichkeitspassagen spielen eben auch eine wichtige Rolle."

AB AUF DEN INDEX?

In der Vergangenheit standen in der Presse immer wieder Schlagzeilen wie „USK verbietet ...". Wer sich aber dem Thema Indizierungen im Detail widmet, stellt

Red Steel – Die Einschätzung

Gleich zum Start von Wii hat Ubi Softs Action-Epos für Schlagzeilen gesorgt – denn der Titel bekam von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle keine Jugendfreigabe. Wir wollten natürlich wissen warum und haben bei Marek Klingelstein höchstpersönlich nachgefragt. Denn Red Steel ist ein gutes Beispiel dafür, dass Blut nur eines von 20 Kriterien ist, die zu einer Einstufung führen.

1. Es kommt in einem Spiel immer darauf an, was das Spiel beim Gamer auslöst und wie hoch die Gefahr der Transferleistung ist. Blut ist in diesem Zusammenhang nur eines von 20 Kriterien und nicht der ausschlaggebende Punkt. Vielmehr ist die Immersion (Eintauchen in Spielwelten – Anm. der Redaktion) des Spielers der Knackpunkt. Aus diesem Grund hat die BPjM vor Jahren nahezu alle auf dem Markt verfügbaren Lightgun-Shooter indiziert. Durch das neue interaktive Kontroll-Schema, das bei Wii zum Einsatz kommt, befindet sich *Red Steel* auf einer Stufe mit den genannten Genre-Vertretern, so das Urteil der Gutachter.

BILD: N-ZONE

2. Wir haben das Spiel komplett durchgespielt und die Gutachter sind zum dem Entschluss gekommen, dass sich aufgrund der neuen Steuerung ein nie dagewesenes Mittendrin-Gefühl einstellt. Natürlich ist die Optik nicht das ausschlaggebende Kriterium, sondern in dem Fall das Kontroll-Schema, das bei der Wii wohl noch des Öfteren zu kontroversen Diskussionen führen wird.

3. Es bleibt abzuwarten, ob sich in Spielen wie *Red Steel* ein Gewöhnungseffekt ergibt oder ob Ubisofts Shooter nur ein weiterer kleiner Schritt Richtung Holodeck ist. Das kann allerdings nur die Zukunft zeigen.

BILD: N-ZONE

» Die Darstellung von Gewalt ist nur ein Aspekt bei der Einstufung von Spielen «

fest, dass die USK gar nichts verbietet – ein Punkt, den auch Marek Klingelstein im Interview deutlich herausstellt: „Wir haben in Deutschland drei verschiedene 18er-Einschätzungen: Keine Jugendfreigabe – der Titel darf beworben und ab 18 Jahre verkauft werden. Keine Einschätzung – er darf ab 18 Jahren verkauft werden, aber es besteht die Gefahr der Indizierung. Und die Indizierung selbst, die von der BPjM auf Antrag von über 500 Jugendämtern durchgeführt werden kann. Dann darf der Titel nur noch ab 18 Jahren unter der Ladentheke verkauft und nicht öffentlich beworben werden. Also eine klare Marktbeschränkung. Dem Hersteller steht es aber jederzeit frei, den Titel in den Handel zu bringen, auch ohne eine Sichtung durch die USK. Viele Publisher wie Microsoft, Sony und Nintendo verzichten allerdings auf Veröffentlichungen ohne Altersskennzeichnung, weil sie das Risiko einer Indizierung vermeiden möchten."
Nintendo-Fans fragen sich sicher, warum denn *Resident Evil 4* trotz USK-Sticker indiziert werden konnte, denn seit dem neuen Jugendschutzgesetz von 2003 dürfen Titel, die eine Einschätzung erhalten haben, nachträglich nicht mehr indiziert werden. „Wir haben damals die Version direkt aus Japan erhalten, mit der Mitteilung, das Spiel wäre fertig", so Marek Klingelstein. „Wenn die Titel dann in den Läden stehen, achtet die USK darauf, ob es Anzeichen für inhaltliche Abweichungen zwischen unserer Testversion und der Verkaufsversion gibt. Genau das war bei *Resident Evil 4* der Fall, denn in der Verkaufsversion waren zwei Zusatzmissionen enthalten, die leider genau die Indizierungskriterien der BPjM erfüllten". Deshalb galt der vergebene „18er-Sticker" nur für die bereinigte Version. Kurz darauf wurde der Titel von der BPjM indiziert und die angepasste Fassung für den deutschen Markt veröffentlicht.

MEDIENKOMPETENZ FÖRDERN

Nach dem ausführlichen Interview mit Marek Klingelstein wird vor allem eines deutlich: Die Vorwürfe der Politiker, die Gutachter der USK würden nur

Medientheorien – Die Expertenmeinung

Dr. Winfred Kaminski, Direktor des Instituts für Medienpädagogik und Medienforschung an der Fachhochschule Köln, hat uns geholfen, etwas Licht ins Dunkel der zahlreichen Medientheorien zu bringen. In der Öffentlichkeit wird viel diskutiert, aber die wenigsten kennen die verschiedenen Medien- und Wirkungstheorien, die sich mit Computer- und Videospielen in Verbindung bringen lassen. Hier die sechs wichtigsten Ansätze und die Meinung unseres Experten.

BILD: PRIVAT

1. Katharsistheorie
Eine der bekanntesten Medienwirkungstheorien mit der Kernaussage: Der Mensch hat von Natur aus gewalttätige Triebe. Diese kann er aber nicht nur durch aktives Handeln ausleben und abreagieren, sondern auch durch das Betrachten gewalttätiger Darstellungen in Video- und Computerspielen. Nach dem griechischen Philosophen Aristoteles erfährt der Mensch so eine Reinigung (= Katharsis).

2. Habitualisierungstheorie
Nach der Habitualisierungstheorie führen starke Reize in Medien zu einer Gewöhnung beim Menschen. Je mehr Gewaltszenen ein Mensch im Fernsehen oder in Videospielen sieht, desto unempfindlicher reagiert er auf Gewalt, er stumpft ab, auch gegenüber realer Gewalt. Damit der Mensch überhaupt noch Reize empfindet, müssen also immer gewalttätigere Darstellungen her.

3. Kultivierungstheorie
Die Kultivierungstheorie besagt, dass dem Rezipienten in Videospielen und im Fernsehen zwar kein 1:1-Abbild der Realität geboten wird, aber doch ein Modell der Welt, das eine eigene Realität gewinnt und vom Rezipienten nach und nach übernommen wird.

4. Imitationstheorie
Eine der berühmtesten Medientheorien. Rezipienten, die im Fernsehen oder in Videospielen Gewaltdarstellungen konsumieren, neigen anschließend dazu, das gesehene Verhalten in der Wirklichkeit umzusetzen.

5. Priming-Ansatz / Skript-Theorie
Konzepte zur Informationsverarbeitung beim Rezipienten, die sich mit der Frage befassen, inwieweit aggressive Stimuli zur Ausbildung violenter Gedächtnisstrukturen führen. Der Ansatz basiert auf theoretischen Überlegungen, die bis heute nicht mit wissenschaftlichen Ergebnissen untermauert wurden.

6. Inhibitionstheorie
Diese These behauptet, dass Menschen, die Gewalt in Videospielen und Filmen konsumieren, Angst und Schuldgefühle bekommen, wenn sie beispielsweise einen tödlich endenden Schusswechsel sehen und dadurch eine Hemmung eintritt, selbst gewalttätig zu werden. Dieser Effekt greift besonders dann, wenn die Folgen des gewalttätigen Handelns eindeutig sichtbar sind.

Die Expertenmeinung
Medientheorien sind wichtig – allerdings halte ich es für ungeschickt, eines der Modelle zu favorisieren und andere abzulehnen. Wir sollten sie komplementär zueinander betrachten. Was die eine schafft, kann die andere nicht – und umgekehrt. Zudem sollte bedacht werden, dass die Theorien auf unterschiedlichen Ebenen ansetzen. Die klassische Katharsis-Theorie etwa setzt auf der Ebene der Emotionen an, weil das, was uns bewegt, uns Veränderung und Einsicht bringen soll. Das Gegenmodell dazu ist die Inhibitionstheorie, die davon ausgeht, dass Hemmungen aufgebaut werden und wir durch Angst- und Schuldgefühle moralisch handeln lernen. Auch Habitualisierung und Imitation gehören zusammen; wobei es nicht allein um den Gewöhnungseffekt und den Wunsch nach stärkeren Reizen geht, sondern die Medieninhalte sollen Aufforderungscharakter haben und zum Nachahmen ermuntern. Aber wir nehmen nicht nur einzelne Ereignisse wahr, sondern erleben ein ganzes Set von Gefühlen und fällen Urteile, sodass selten eine einzelne Handlung imitiert wird. Wir wissen um das „Als ob", erkennen die Fiktion. Ein Krimi ist eben keine Gebrauchsanweisung zum Töten. Komplementär zueinander stehen für mich auch der Kultivierungs- und der Priming-Ansatz. Aber weder die Annahme violenter Gedächtnisstrukturen noch die Vermutung, dass das Wahrgenommene sich verselbstständigt und zu einer Realität sui generis für die Konsumenten wird, scheint mir zutreffend. Aus all diesen konfligierenden und komplementären Positionen können wir Gewinn ziehen, wenn wir sehen, dass jede These einen Teil erfasst und erst das Zusammenspiel von kognitiven, psychischen, mentalen, kulturellen und sozialen Kategorien uns verstehen hilft, was beim Konsum von Medien geschieht – und zwar mit uns.

unzureichende Ausschnitte zu Gesicht bekommen und die Kontrollen wären zu lasch, sind haltlos. Aber über die Arbeit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle und staatliche Reglementierungen hinaus müssen sich Politiker, Pädagogen und Eltern auch die Frage nach der Medienkompetenz stellen. Ein Punkt, den auch unser Experte Prof. Dr. Winfried Kaminski (siehe Extrakasten) von der Fachhochschule in Köln auf einer Diskussions-Veranstaltung in Berlin auf den Punkt bringt: „Die Frage muss nicht lauten: ‚Was wird gespielt?', sondern: ‚Wie wird gespielt?'". Natürlich braucht es eine gesetzliche Grundlage und klare Einstufungen durch Kontrollinstanzen wie die USK, aber Eltern sollten sich deshalb nicht in einer Scheinsicherheit wiegen, sondern die verantwortungsvolle Chance ergreifen, mit ihren Kindern zu spielen. Wenn sie verstehen, was Kinder und Jugendliche an ihrem digitalen Hobby fasziniert und sich auf das Abenteuer einlassen, in diese – anfangs fremden – Welten abzutauchen, werden Computer- und Videospiele auch nicht mehr länger ein kulturelles Randphänomen bleiben, das stets auf seine Gewaltdarstellungen reduziert wird. ■

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO |

Hersteller: Nintendo

MARIO PARTY 8, BILD: N-ZONE

MARIO PARTY 8, BILD: N-ZONE

Schon wieder schmeißt Mario eine wilde Party. Im bereits achten Teil der Serie warten sechs neue Spielbretter auf euch, etwa DK's Treetop Temple. Dutzende neue Minispiele warten darauf, mit vollem Einsatz der Wii-Fernbedienung bestritten zu werden – auch der interne Lautsprecher wird dabei genutzt. Unter den 14 geplanten Charakteren finden sich ein Hammerbruder und Blooper.

WII	SUPER MARIO GALAXY	2007	JUMP & RUN
WII	SUPER PAPER MARIO	2007	JUMP & RUN
WII	MARIO PARTY 8	MÄRZ	GESCHICKLICHKEIT
WII	MARIO STRIKERS CHARGED	2007	SPORT

EXCITE TRUCK |

Hersteller: Nintendo

Große Brummer, die ohne Rücksicht auf Verluste über meterhohe Sprungschanzen sausen – das erwartet euch in dem actiongeladenen Racer von Nintendo. Die Steuerung ist dabei mehr als einfach. Dazu muss nur die Wii-Fernbedienung wie ein Lenkrad bewegt werden und ein Druck auf die A-Taste sorgt für einen ordentlichen Boost.

WII	EXCITE TRUCK	2007	RENNSPIEL

BILD: N-ZONE

THE LEGEND OF ZELDA |

Hersteller: Nintendo

Nach *Twilight Princess* steht uns wieder ein Abenteuer im knuffigen Cel-Shading-Look ins Haus. Helft dem gestrandeten Link mit dem Stylus, einen Weg von der geheimnisvollen Insel zu finden. Rätsel und Bootsfahrten stehen wieder auf dem Programm.

DS	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	2007	ACTION-ADVENTURE

SUPER SMASH BROS. BRAWL |

Hersteller: Nintendo

Es darf wieder geprügelt werden. Neben Mario, Pikachu, Kirby und Fox McCloud tritt auch Konamis Solid Snake mit in den Ring. Die Steuerung soll über den GameCube- oder den Classic-Controller erfolgen. Wilden Mehrspieler-Gefechten steht damit auch auf der Wii nichts mehr im Weg.

WII	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2007	BEAT 'EM UP

POKÉMON |

Hersteller: Nintendo

Es kommt eine gewaltige Dosis Pokémon auf die Fans der kleinen Taschenmonster zu. Am 30. März erscheint *Pokémon Ranger* und bald darauf erwarten euch mit *Diamond* und *Pearl* wieder vollwertige Rollenspiele. Und auch auf der Wii tummeln sich die beinahe 500 Monster: *Pokémon Battle Revolution* lässt euch weltweit dreidimensionale Kämpfe austragen.

WII	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON DIAMOND & PEARL	2007	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON RANGER	30. MÄRZ 2007	ACTION

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

Nach *Final Fantasy III* wurde nun auch *Final Fantasy Crystal Chronicles* für Nintendo DS und Wii angekündigt. Damit erscheinen mit den zwei Game-Boy-Versionen gleich fünf Teile der beliebten Rollenspielserie. Fans der Games werden wohl kaum noch aus dem *Final Fantasy*-Universum herauskommen.

WII	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – RING OF FATES	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY III	2007	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY V ADVANCE	2007	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY VI ADVANCE	2007	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

METROID PRIME 3: CORRUPTION

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Ego-Shooter

Samus macht sich die Wii-Fernbedienung zu Eigen und bringt euch damit noch tiefer in die Abgründe finsterer Planeten. Doch wann genau, ist noch unklar.

BIG BRAIN ACADEMY

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Geschicklichkeit

Trainiert euer Gehirn auch auf der Wii. Bisher gibt es leider aber kaum Neues zum IQ-fördernden Titel, aber das Spiel wird für zwei Spieler ausgelegt sein.

SONIC UND DIE GEHEIMEN RINGE

Hersteller: Sega
Termin: März 2007
Genre: Action

Der superschnelle Igel flitzt wieder durch kunterbunte Morgenland-Areale und macht dabei von der innovativen Wii-Steuerung Gebrauch. Im Frühjahr geht's los.

SSX BLUR

Hersteller: Nintendo
Termin: März 2007
Genre: Geschicklichkeit

Das coole Snowboard-Spiel gibt sich auch die Ehre auf Nintendos Wii. Noch im März sollt ihr laut Electronic Arts die Boards anschnallen können.

TERMINE

Wii

Zuletzt erschienen

Call of Duty 3	SP 86% MP –
Cars	SP 74% MP 71%
Der tierisch verrückte Bauernhof	Test folgt
Gottlieb Pinball Classics	SP 80% MP 71%
GT Pro Series	SP 38% MP 35%
Happy Feet	SP 47% MP 60%
Jagdfieber	Test folgt
Lucas der Ameisenschreck	Test folgt
Madden NFL 07	SP 82% MP 77%
Marvel: Ultimate Alliance	SP 70% MP 77%
Monster 4x4 World Circuit	SP 58% MP 68%
Need for Speed Carbon	SP 80% MP 70%
Rampage: Total Destruction	SP 63% MP 72%
Rayman Raving Rabbids	SP 79% MP 85%
Red Steel	SP 80% MP 74%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	SP 66% MP –
Super Fruit Fall	SP 78% MP 76%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	SP 81% MP 85%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	SP 92% MP –
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Test in dieser N-ZONE
Tony Hawk's Downhill Jam	SP 80% MP 77%
Wii Sports	SP 56% MP 78%
Wii Play	SP 60% MP 74%

Januar

Far Cry Vengeance	11. Januar
Metal Slug Anthology	Januar
Wario Ware: Smooth Moves	12. Januar

Februar

Baja Racing	Februar
Disneys Himmel und Huhn: Ace in Action	Februar
Excite Truck	16. Februar
Kororinpa	23. Februar

März

Avatar: Der Herr der Elemente	März
Bionicle Heroes	23. März
Bust a Move	März
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	März
Disney's Meet the Robinsons	März
Mario Party 8	März
Medal of Honor Vanguard	März
Sonic und die geheimen Ringe	März
SSX Blur	März
Teenage Mutant Ninja Turtles	März
Tiger Woods PGA Tour	März
Wing Island	23. März

2007

Battalion Wars 2	2007
Blazing Angels: Squadrons of WW II	1. Quartal
Disaster: Day of Crisis	2007
DK: Bongo Blast	2007
Dragon Quest Swords	2007
Elebits	Frühjahr
Excite Truck	Februar 2007
Mario Strikers Charged	2007
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2007
Heatseaker	1. Quartal
Impossible Mission	1. Quartal
Mortal Kombat: Armageddon	1. Quartal
One Piece Unlimited Adventure	2007
Project H.A.M.M.E.R.	2007
Puzzle Balls	1. Quartal
Resident Evil: Umbrella Chronicles	2007
Super Mario Galaxy	2007
Super Paper Mario	2007
Super Smash Bros. Brawl	2007
Tennis Masters	1. Quartal
Trauma Center: Second Opinion	2007

GameCube

Zuletzt erschienen

Flutsch und weg	Test in dieser N-ZONE
Naruto: Clash of Ninja	Test in dieser N-ZONE
The Legend of Zelda: Twilight Princess	SP 97% MP –

2007

Avatar: Der Herr der Elemente	März 2007
Baten Kaitos Origins	2007
Harvest Moon: Magical Melody	2007
Shrek Smash'n Crash	1. Quartal 2007

DS

Zuletzt erschienen

Asterix & Obelix XXL 2: Operation Wifix	SP 73% MP 73%
Biene Maja: Klatschmohnwiese in Gefahr	SP 78% MP –
Bionicle Heroes	SP 75% MP –
Crash Boomb Bang!	SP 59% MP 62%
Eragon	SP 74% MP –
Jagdfieber	SP 81% MP –
Micro Machines v4	SP 69% MP –
Phoenix Wright: Ace Attorney	SP 85% MP –
Rafa Nadal Tennis	SP 72% MP 78%
Star Wars Lethal Alliance	SP 73% MP –
Tomb Raider Legend	SP 69% MP –
Tony Hawk's Downhill Jam	SP 87% MP 83%
Yoshi's Island DS	SP 89% MP –

Januar

Actionloop	26. Januar
Alex Rider: Stormbreaker	Januar
Arthur & The Minimoys	Januar
Children of Mana	26. Januar
Flipper Critters	Januar
Freedom Wings	26. Januar
Guru Guru	Januar
Labyrinth	Januar
Mech Assault Phantom War	Januar
Monster Puzzle	Januar
SNK vs. Capcom Card Fighters	25. Januar
Star Fox Command	26. Januar
The Professor Brain Trainer: Logic	Januar
The Professor Brain Trainer: Memory	Januar
Vegas Casino	25. Januar

Februar

Barbie in Die 12 tanzenden Prinzessinen	Februar
Bomberman Land	23. Februar
Castlevania: Portrait of Ruin	28. Februar
Contact	2. Februar
Death Jr. and the Science Fair of Doom	Februar
Dino Master	Februar
Disney's Kim Possible: Global Gemini	8. Februar
Fossil League	23. Februar
Guilty Gear Dust Strikers	20. Februar
Gunpey	Februar
Lunar Knights	Februar
Magical Vacation	Februar
Mario Slam Basketball	16. Februar
Monster Bomber	Februar
My Frogger Toy Trials	Februar
New Zealand Story	2. Februar
Party Carnival	Februar
Shrek Smash 'n' Crash	Februar
Steel Horizon	Februar
Super Black Bass Fishing	Februar
Touch Party Game	Februar
Turn it Around	Februar
Uno 52	23. Februar
Uno/Skipbo Compilation/Uno Freefall	2. Februar
Xiaolin Showdown	Februar

März

Actua Pool	2. März
Avatar: Der Herr der Elemente	März
Best Friends: Hunde & Katzen	23. März
Bubble Bobble Double Shot	16. März
Danny Phantom Urban Jungle	2. März
Die Siedler	März
Diner Dash	März
Disney's Meet the Robinsons	März
Dogz	2007
Hello Kitty	23. März
Kameleon DS	März
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	9. März
Mein Gestüt	30. März
Petz Vet	März
Pokémon Ranger	30. März
Princess Natasha Student Secret Agent Princess	2. März
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	16. März
Rayman Raving Rabbids	15. März
Schach	16. März
Sega presents Touch Darts	März
Teenage Mutant Ninja Turtles	März
Theme Park	22. März
Touch Detective	März
Zendoku	März

2007

Black & White Creatures	2007
Diddy Kong Racing DS	1. Quartal 2007
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2007
Final Fantasy III	2007
Garfield Nightmare	1. Quartal
Harlem Globetrotters World Tour	1. Quartal
Harvest Moon DS	1. Quartal
Hotel Dusk: Room 215	2007
Kirby Squeak Squad	2007
Lost in Blue 2	2007
Marvel Trading Card Game	Frühjahr
Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All	1. Quartal
Pokémon Diamond & Pearl	2. Quartal
Pro Evolution Soccer	2007
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	2007
Ultimate Brain Games	2007
Ultimate Card Games	2007
Ultimate Pocket Games	2007

Game Boy

Zuletzt erschienen

Bionicle Heroes	SP 43% MP –
Dogz	SP 56% MP –
Need for Speed Carbon: Own the City	SP 74% MP –
Scurge Hive	SP 70% MP –
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	SP 75% MP –
Tomb Raider Legend	SP 71% MP –

Januar

Alex Rider: Stormbreaker	Januar
Arthur and the Minimoys	18. Januar
Metal Slug 1	18. Januar

2007

Avatar: Der Herr der Elemente	März
Barbie in Die 12 tanzenden Prinzessinen	2007
Drill Dozer	2007
Final Fantasy V Advance	2007
Final Fantasy VI Advance	2007
Shrek Smash 'n' Crash	1. Quartal
Wario Ware Twisted!	2007

US

Wii

Wario Ware: Smooth Moves	15. Januar
Wii Play	15. Januar
Bust A Move: Bash	5. Februar
Sonic and the Secret Rings	27. Februar
Blazing Angels: Squadrons of WW II	1. März
Blitz: The League	1. März
Mortal Kombat: Armageddon	1. März
NBA Live 07	1. März
Tiger Woods PGA Tour	1. März
Mario Party 8	5. März
Cooking Mama: Cook Off	27. März

Nintendo DS

Super Collapse 3	2. Januar
Ultimate Brain Games	2. Januar
Yu-Gi-Oh! Spirit Caller	2. Januar
Paws & Claws Pet Vet	3. Januar
Arthur and the Invisibles	9. Januar
Phoenix Wright: Justice For All	16. Januar
Hotel Dusk: Room 215	22. Januar
F-24: Stealth Fighter	1. Februar
SNK vs. Capcom Card Fighters	1. Februar
Diddy Kong Racing	5. Februar
Meteos: Disney Magic	27. Februar

Japan

Wii

Dragon Ball Z NEO	1. Januar
Excite Truck	18. Januar
Cooking Mama	8. Februar
Fire Emblem	Februar
Eye Shield 21	Februar
Let's go by Train	1. März
Bomberman Land	8. März
Sudoku	22. März
Jigsaw Puzzle	März
Fishing Master	März
J1 Jockey 4	März
First Step Revolution	Frühjahr
Dragon Quest Swords	Frühjahr
JAWA	Frühjahr
Sonic und die geheimen Ringe	Frühjahr
Big Brain Academy	Frühjahr
Disaster: Day of Crisis	Frühjahr
One Piece Unlimited Adventure	Frühjahr
Naruto	Frühjahr
No more Heroes	Sommer

Nintendo DS

Phantom Thief Wario	18. Januar
World Tree Labyrinth	18. Januar
Sangokushi War DS	25. Januar
Wish Room	25. Januar
Harvest Moon	1. Februar
Jet Impulse	8. Februar
Luminus Arc	8. Februar
Layton and the Mysterious Town	15. Februar
Bleach DS 2	15. Februar
Reverse Decision 4	Frühjahr
Winner's Circle	Frühjahr
Lost in Blue 2	Frühjahr
Deltora Quest	Frühjahr

Alle Angaben ohne Gewähr.

Nintendo DS

VERKAUFS-CHARTS

Weihnachten naht und viele Titel ziehen in die Charts ein!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	6
2	NEU	Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	1
3	NEU	Die Sims 2: Haustiere	1
4	2	New Super Mario Bros.	5
5	3	Nintendogs: Dalmatian & Friends	5
6	NEU	English Training: Spielend Englisch lernen	1
7	4	Animal Crossing: Wild World	7
8	WE	Nintendogs: Labrador & Friends	11
9	WE	Nintendogs: Dachshund & Friends	10
10	NEU	Sudoku Master	1

LESER-CHARTS

An den vorderen Rängen hat sich kaum etwas geändert, dafür konnte *Castlevania* satte drei Plätze zulegen!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Mario Kart DS	11
2	2	New Super Mario Bros.	4
3	3	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	5
4	5	Super Mario 64 DS	15
5	9	Animal Crossing: Wild World	8
6	8	Nintendogs: Labrador & Friends	11
7	10	Castlevania: Dawn of Sorrow	9
8	4	Metroid Prime Hunters	6
9	7	Mario & Luigi: Partners in Time	9
10	WE	Big Brain Academy	2

MOST WANTED

Seit einem ganzen Jahr rangiert *Final Fantasy III* in eurer Gunst schon ganz weit oben. Ein deutscher Termin steht jedoch immer noch nicht fest.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy III	12
2	2	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	5
3	NEU	Die Siedler	1
4	3	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	7
5	5	Yoshi's Island DS	4
6	5	Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	3
7	10	Pokémon Diamond & Pearl	10
8	WE	Black & White Creatures	2
9	WE	Age of Empires: The Age of Kings	5
10	WE	Children of Mana	8

GameCube

VERKAUFS-CHARTS

Die Boliden von *Need for Speed* stürmen die Charts!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Need for Speed Carbon	1
2	NEU	The Legend of Spyro: A New Beginning	1
3	1	FIFA 07	2
4	3	Need for Speed: Most Wanted	7
5	WE	Super Smash Bros. Melee	44

LESER-CHARTS

Nach zweimonatiger Charts-Abstinenz kehrt Samus' zweiter GameCube-Auftritt in die Hitlisten zurück. Sonst hat sich nur wenig geändert.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	43
2	2	Resident Evil 4	15
3	3	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	4
4	5	Mario Party 7	6
5	WE	Metroid Prime 2: Echoes	25

MOST WANTED

Am 15. Dezember erscheint *Twilight Princess* als eines der letzten nennenswerten GameCube-Spiele bei uns. Die Wartezeit ist damit endlich vorbei.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	23
2	4	Tomb Raider Legend	2
3	5	Harvest Moon: Magical Melody	8
4	WE	Baten Kaitos Origins	4
5	NEU	Avatar: Der Herr der Elemente	1

Game Boy

VERKAUFS-CHARTS

Die Ablösung an der Spitze war abzusehen: Die PS-Karren aus *Cars* machen Platz für *Pokémon*.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot	1
2	2	Kim Possible: Monkey Fists Rache	5
3	WE	Pokémon Smaragd-Edition	11
4	3	FIFA 07	2
5	1	Cars	3

LESER-CHARTS

Die beiden Teile von *Golden Sun* mischen ganz vorne mit. Schade, dass bislang noch kein Ableger für Wii oder DS angekündigt ist!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Golden Sun	7
2	WE	Golden Sun: Die vergessene Epoche	5
3	2	Pokémon: Rubin & Saphir	7
4	4	Mario & Luigi Superstar Saga	2
5	WE	The Legend of Zelda: The Minish Cap	4

MOST WANTED

Eigentlich sollte *Wario Ware Twisted!* am 8. Dezember erscheinen, doch Nintendo hat den Release überraschend auf 2007 verschoben.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Final Fantasy VI Advance	1
2	NEU	Final Fantasy V Advance	1
3	5	Tomb Raider Legend	4
4	4	Metal Slug	6
5	1	Wario Ware Twisted!	5

Wii

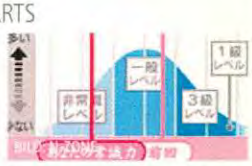
MOST WANTED

Links neues Abenteuer ist einfach nicht von Platz 1 zu verdrängen!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	6
2.	3	Red Steel	5
3.	WE	Far Cry Vengeance	3
4.	NEU	Wii Play	1
5.	NEU	Rayman Raving Rabbids	1
6.	WE	Call of Duty 3	4
7.	2	Mario Strikers Charged	3
8.	6	Super Smash Bros. Brawl	6
9.	10	Excite Truck	3
10.	NEU	Monster 4x4: World Circuit	1

JAPAN-CHARTS

Hinter dem erstplatzierten Titel verbirgt sich ein weiteres Produkt der „Touch! Generations"-Reihe: ein Allgemeinbildungs-Trainer für DS!



Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	NEU	Otona no Joushikiryoku Training	DS	1
2.	1	Pokémon Diamond	DS	2
3.	NEU	Kirby Squead Squad	DS	1
4.	2	Pokémon Pearl	DS	2
5.	NEU	Tokoton Kanji Nou	DS	1

US-CHARTS

In den Staaten ist Wii schon seit dem 19. November erhältlich. Und wer anders als Link sollte sich auf dem ersten Platz befinden?!

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	NEU	The Legend of Zelda: Twilight ...	Wii	1
2.	NEU	Madden NFL 2007	Wi	1
3.	1	New Super Mario Bros.	DS	3
4.	NEU	Red Steel	Wii	1
5.	2	Brain Age	DS	4

MITMACHEN

SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Anleitung zum Mitmachen auf S. 96

Alle DS-Spiele im Überblick

Hier seht ihr alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Crash Boom Bang!	01/07	62%	59%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12/06		48%
Monster House	10/06		43%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Tomb Raider Legend	01/07		69%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05		87%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Eragon	01/07		74%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Garfield 2	11/06		45%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Scurge Hive	01/07		69%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter ...	12/06		68%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Cars	11/06	52%	52%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Meteos	10/05	88%	90%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Sega Casino	03/06	60%	51%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Sudoku Master	12/06		55%
Sudokumaniacs	01/07	7%	8%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/05	80%	80%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Wario Ware Touched	03/05		87%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

REFERENZ: NEW SUPER MARIO BROS.

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
James Pond: Codename Robocod	12/06		41%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rainbow Islands Revolution	09/06	52%	50%
Rayman DS	04/05		83%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		63%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	12/05	69%	66%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

REFERENZ: MARIO KART DS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Dragon Booster	08/06	45%	37%
Ford Racing 3	04/06	33%	33%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Monster Trucks	09/06	51%	45%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Lost Magic	07/06	58%	60%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Animal Crossing Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%

FORTSETZUNG SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA 07	12/06	59%	57%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadur	12/05	79%	77%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%

Alle Wii-Spiele im Überblick

Wir haben für euch sämtliche getesteten Spiele für Nintendos jüngste Konsole aufgelistet!

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Cars	01/07	71%	74%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Red Steel	01/07	74%	80%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		66%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wii Sports	01/07	78%	56%

REFERENZ: THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12/04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament Battle	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster Ball	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle Power	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebesgrüße aus ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	10/06		84%	83%
MegaMan Network Transmission	08/03			68%
Men in Black 2: Alien Escape	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the System	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum Destruction	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
The Incredible Hulk: U.D.	11/05			83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme Park Adv.	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%
X-Men: The Official Game	07/06			75%

ACTION-ADVENTURE

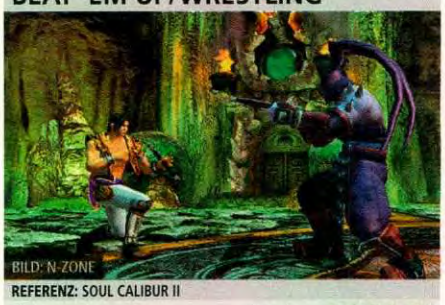
REFERENZ: RESIDENT EVIL 4

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Der tierisch verrückte Bauernhof	12/06			68%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jagdfieber	01/07		66%	70%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Monster House	11/06			65%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
PoP: The Two Thrones	01/06			90%
PoP: Warrior Within	01/05			92%
PoP: The Sands of Time	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow of Aku	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom	04/04			70%
SpongeBob: Revenge of the Flying ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Super Monkey Ball Adventure	08/06		73%	65%
Superman: Shadow of Apokolips	05/03			45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07			81%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tomb Raider Legend	01/07			83%
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	12/06		70%	90%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING



REFERENZ: SOUL CALIBUR II

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all Monsters	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/03	82%		
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%
WWE Wrestlemania XIII	11/02	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		
Geist	11/05		79%	78%
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next Encounter	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II – Jedi Academy	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

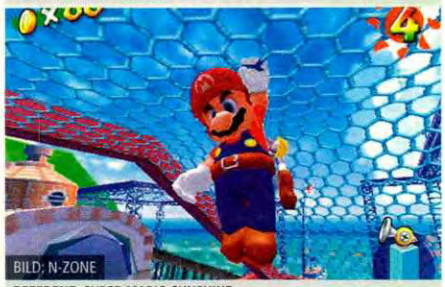
GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06		75%	73%
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega Party Games	10/04		78%	70%

FORTSETZUNG VON GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN



REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the Giant Egg	12/03		74%	78%
Carmen Sandiego	06/04			70%
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%

Game-Boy-Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart Break	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

FORTSETZUNG VON JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

REFERENZ: MARIO KART: DOUBLE DASH

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro Trucker	06/02	72%		
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cars	10/06		71%	75%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath Supercross World	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		
Need for Speed Carbon	12/06		70%	76%
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: D. Legende vom Äonentor	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	12/05		84%	83%
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	01/05		60%	56%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims 2: Haustiere	11/06			83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10/05		89%	89%
FIFA 07	10/06		89%	89%
FIFA Football 2003	12/02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		

FORTSETZUNG VON SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%
NHL 2K3	05/03		85%	86%
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%
FIFA Street 2	04/06		72%	70%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Wasteland	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%
Whirl Tour	03/03	75%		

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (Wii)

BILD: N-ZONE

Fabian Sluga

Durch die viele Arbeit der letzten Wochen habe ich immer noch nicht den Abspann von Links neuem Abenteuer-Epos gesehen. Wird aber langsam Zeit!

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (Wii)

BILD: N-ZONE

Christoph Kraus

Tja, Fabian, selbst schuld, wenn du dieses Abenteuer nicht in einem Atemzug in dich aufsaugst. Ich bin sogar schon zweimal durch!

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM (Wii)

BILD: N-ZONE

Sascha Dowidat

Ich freunde mich langsam aber sicher wieder mit Trendsportarten auf der Wii-Konsole an, obwohl die Knochenbrücke gerade erst verheilt sind.

RAYMAN RAVING RABBIDS (Wii)

BILD: UBISOFT

Sebastian Stange

Die knuddelig-bösen Hasen sind absolut genial und liebenswert! Obendrein machen die abwechslungsreichen Minispiele ordentlich Laune. Mehr davon!

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Das *Zelda*-Sonderheft musste richtig aufwendig werden, deshalb ging die erste N-ZONE-Produktionswoche voll und ganz für dieses XXL-Projekt drauf! Christoph, Sebastian sowie unsere Praktikanten Felix und Hanns Peter verfassten eine Komplettlösung auf 50 Seiten, analysierten Hyrule ganz genau und luden die drei Leser Daniel, Anna und Andi ein Wochenende lang für den Lesertest in die Redaktion ein. Danach war erst einmal ein freies Wochenende angesagt – und das genossen wir in vollen Zügen (nicht in leeren Bussen)!

Zweite Woche

Zwar ist das *Zelda*-Sonderheft inzwischen fertiggestellt, aber die Strapazen der Produktion sind immer noch sichtbar. Das Panzer-Minispiel in *Wii Play* entpuppt sich bei Fabian und Sebastian als echter Zeitfresser – als Christoph und Felix auch noch auf den Geschmack kommen, ist es um die Arbeitsmoral endgültig geschehen. Dies ändert sich schlagartig, als die Wii bei uns erscheint und sich dutzende Testmuster bei uns stapeln. Mit Vollgas und großer Motivation geht es weiter!

Dritte Woche

Die Killerspieldebatte ist wieder einmal in Deutschland entfacht, währenddessen reist Sascha persönlich zur USK und lässt sich von Marek Klingelstein alles über die Vorgehensweise berichten. Während Sascha an der Acht-Seiten-Reportage arbeitet, machen sich Fabian, Christoph und Sebastian über die Spiele *Excite Truck*, *Wario Ware: Smooth Moves* und *Far Cry Vengeance* her – mit mehr oder weniger frohen Gesichtern. Gell, Sebastian?

Vierte Woche

Die große Computec-Weihnachtsfeier wird zum ausgiebigen Plausch mit Kollegen genutzt – so bleiben wir auf dem Laufenden, was gerade bei der *WIDESCREEN*, der *PC Games* und im buffed.de-Team geschieht. Kurz darauf trifft sich Christoph mit dem Englisch-Tutor Benjamin Becker, um den zweiten Teil der Spielerforum-Reportage „Talk mit Grips" vorzubereiten. Was daraus geworden ist, lest ihr in der nächsten N-ZONE!

BILD: N-ZONE

KARNICKELPLAGE Im Beisein dieser chaotischen Truppe fühlen sich die Möhrenschlemmer aus Rayman Raving Rabbids richtig wohlt. Waaaaaah! BILD: N-ZONE / VORLAGE:RAYMAN RAVING RABBIDS

FABIAN SLUGA
26, Leitender Redakteur

... hat einen Wii-Spieleabend mit Freunden veranstaltet und ist überrascht, wie gut das Wii-Konzept bei Nichtspielern ankommt.

KINO-TIPP: *Eragon*

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

... bedankt sich ganz herzlich bei Praktikant Felix für den Heimwerkerdienst. Und das ohne blaue Flecken – Respekt!

DVD-TIPP: *Kalkofes Mattscheibe (Staffel 2)*

SEBASTIAN STANGE
25, Freier Redakteur

... hat beim Besuch auf dem Nürnberger Christkindlesmarkt seine Demophobie entdeckt – die Angst vor Menschenmassen und überfüllten Plätzen.

FREIZEIT-TIPP: Urzeitkrebse

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

... wartet schon sehnsüchtig auf seinen bevorstehenden Wien-Urlaub. Endlich mal wieder abschalten und die Seele baumeln lassen!

BUCH-TIPP: Tommy Jaud: *Resturlaub*

ROLAND AUSTINAT
36, US-Korrespondent

... trauert immer noch der Wii-Konsole hinterher, die er einen Tag nach dem Schlangestehen an die Redaktion schicken musste.

CD-TIPP: *Brand New Heavies*

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

... hat sich pünktlich zu Weihnachten eine handfeste Erkältung zugezogen und kann die Feiertage nicht wirklich genießen.

GESUNDHEITS-TIPP: Viel Obst und warme Kleidung

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spiele-Systeme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 4)!

Testinhalt

Wii

50 Far Cry Vengeance
55 Happy Feet
53 Madden NFL 07
52 Need for Speed Carbon
55 Rampage: Total Destruction
54 Splinter Cell: Double Agent
46 Wario Ware: Smooth Moves

GameCube

57 Flutsch und weg
56 Naruto: Clash of Ninja
57 SpongeBob: Die Kreatur aus …

Nintendo DS

62 Actionloop
62 Asphalt Urban GT 2
58 Children of Mana
63 Meine Tierarztpraxis
61 Starfox Command
63 Superman Returns
63 Tenchu: Dark Secret
63 Winx Club

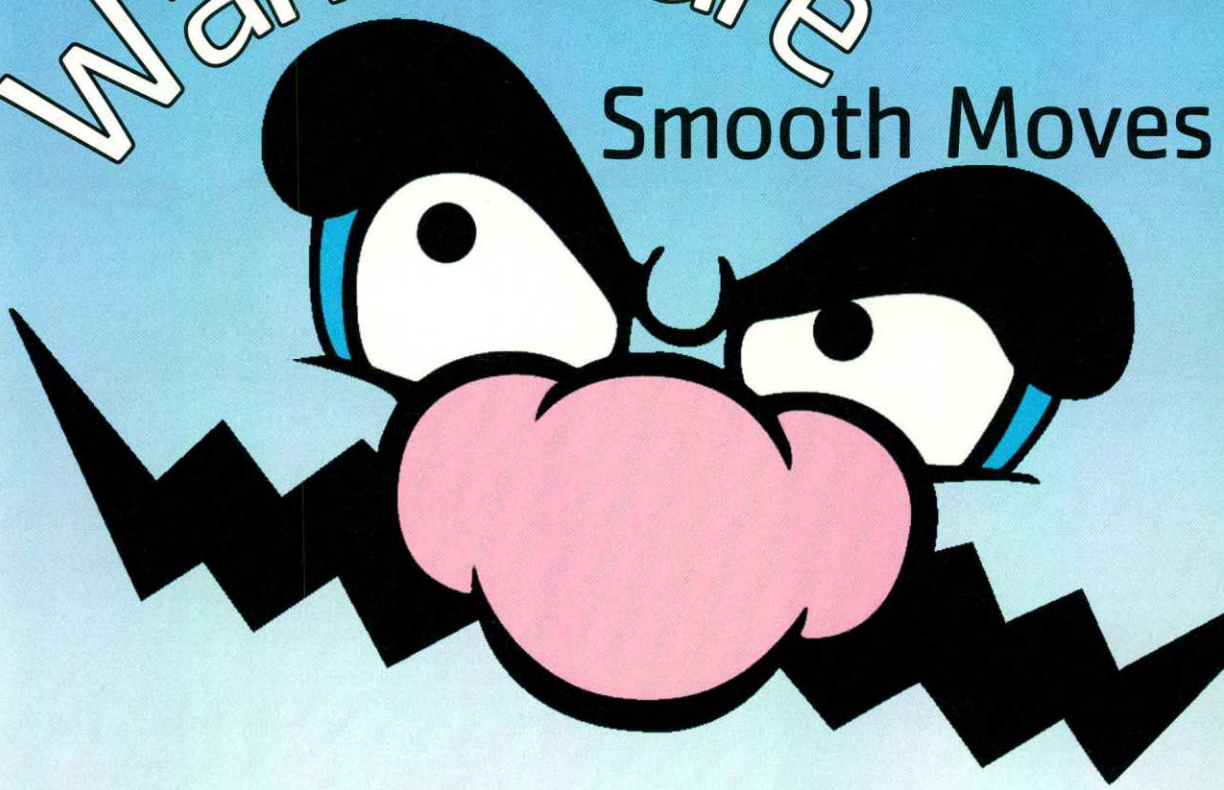
Game Boy

67 Ab durch die Hecke
66 Biene Maja: Klatschmohnwiese …
66 Coco, der neugierige Affe
66 Eragon
66 Flutsch und weg
67 Hunde & Katzen
65 Meine Tierklinik in Afrika
64 Rayman Raving Rabbids
67 Spyro: A New Beginning
65 Tony Hawk's Downhill Jam
67 Winx Club

GIB DIR 'NEN RUCK! Aber achtet darauf, dass sich die Schlaufe an eurem Handgelenk befindet! BILD: N-ZONE

BALANCE Dieses Spiel taucht in abgewandelter Form auch in 42 Spieleklassiker auf. BILD: N-ZONE

Wario Ware Smooth Moves



Fakten

- Mehr als 200 Minispiele
- Für bis zu 16 Spieler:
- 19 Halteposen der Wii-Fernbedienung
- Zusätzliche Highscore-Spiele (ähnlich wie bei Wario Ware Touched!)
- Unterstützt die Mii-Charaktere im Multiplayer-Modus
- Posenerklärungen in deutscher Sprachausgabe
- Auflösung in 480p via Komponentenkabel
- 60-Hertz-Modus

N-ZONE SPIEL DES MONATS

Ein Spiel mit Zappelphilipp-Syndrom: hektisch, chaotisch, aber verdammt cool!

87% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

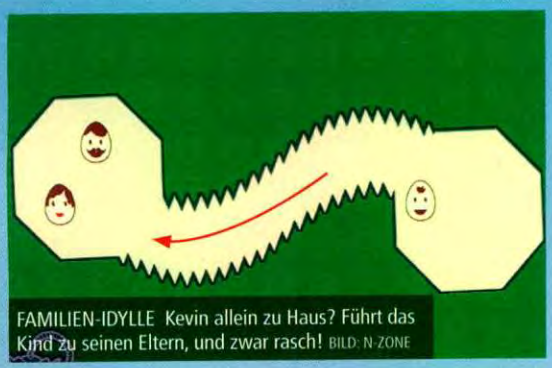
AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Das neckische Flaschendrehen auf Partys hängt euch zum Hals heraus? Hufeisenwerfen ist uncool? Für alle, die in der Silvesternacht festgestellt haben, wie langweilig Gesellschaftsspiele eigentlich sind und dass Bleigießen eine nicht minder öde Angelegenheit ist, hat Wario ein fettes Paket geschnürt: In seiner geheimen Fabrik, der Wario Ware, Inc., hat der schnauzbärtige Antiheld mithilfe seines kreativen Mitarbeiterstamms mehr als 200 Minispiele aus dem Boden gestampft – und die lässt er jetzt auf die Menschheit los! Nach dem Tennisschläger-Einsatz der Wii-Fernbedienung in *Wii Sports* oder den Schwertfuchteleien in *Zelda: Twilight Princess* ist das Ende der Fahnenstange nämlich noch lange nicht erreicht. Oder habt ihr den Multitalent-Controller etwa schon mal in „Daumencatcher"- und „Frittenfinger"-Pose gehalten? Nein? Dann wird es jetzt höchste Zeit, dass euch Wario zeigt, wie man richtig mit dem Formenstab umgeht!

FORMENSTAB? NIE GEHÖRT!

Bei diesem sonderbaren Gegenstand handelt es sich weder um das Teil, mit dem man Lebkuchen ausstanzt, noch ist es eine Erweiterung für den Wii-Controller. Der Formenstab ist vielmehr Warios Pseudonym für die Wii-Fernbedienung. Denn in Diamant City, dem Schauplatz von *Wario Ware: Smooth Moves*, ist gerade eine Manie ausgebrochen, die sich rund um das wundersame Eingabegerät rankt. Seit vielen Generationen sorgt der Formenstab in dem beschaulichen Städtchen

» Auch die Miis werden unterstützt und tauchen hin und wieder im Spiel auf. «



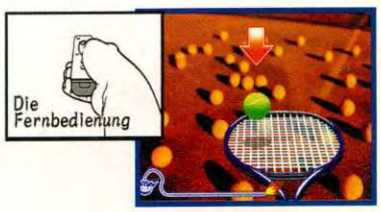
FAMILIEN-IDYLLE Kevin allein zu Haus? Führt das Kind zu seinen Eltern, und zwar rasch! BILD: N-ZONE

SEGELFLUG Ob Animal Crossing oder Zelda – die Nintendo-Anleihen sind den Machern hervorragend gelungen. BILD: N-ZONE

VERWORREN In Schwaben würde man sagen, die Schlange sei „verdrimselt". Bereitet dem Chaos ein Ende! BILD: N-ZONE

19 in 1

Neunzehn Einsatzgebiete für die Wii-Fernbedienung stecken in Wario Ware: Smooth Moves. Wir stellen einige davon vor!



Lasst den Tennisball ein paar Mal auf den Schläger aufschlagen, indem ihr die Fernbedienung nach links und rechts neigt. Auch für Anfänger sehr simpel!

Das kennen manche möglicherweise noch von der Silvester-Party: Einfach die Fernbedieneung schütteln – das dürfte ebenfalls für jeden Spielertyp zu schaffen sein!

Zugegeben, für dieses Minispiel ist etwas Übung notwendig. Führt die Fernbedienung zu eurer Nase, greift den Apfel vom Baum und bugsiert ihn in den Erntekorb.

Hier müsst ihr darauf achten, dass die Fernbedienung Kontakt zur Sensorleiste hat und auf eurer flachen Hand aufliegt. Bei uns ist noch etwas Übung nötig!

Der Typ auf dem Bild will, dass wir ihm 10 geben? Er soll sie bekommen! Beachtet das richtige Timing und führt die Fernbedienung rasch nach vorne.

BILDER: N-ZONE

bereits für heitere Gemüter – und dieses traditionsreiche Werkzeug wird jetzt euch in die Hand gegeben! Wie die Vorgänger für Game Boy, GameCube und Nintendo DS enthält auch die neue Wii-Episode mehr als 200 Minispiele, die von diversen Charakteren präsentiert werden – jede Figur steht dabei für einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad, außerdem variiert die Auswahl der Minispiele und die Bewegungen, die währenddessen ausgeführt werden. Viel Zeit bleibt euch wie gewohnt aber nicht, um zu erfassen, worum es in der jeweiligen Disziplin geht, denn schon nach knapp vier Sekunden kündigt sich das nächste Minispiel an. Damit ihr jedoch nicht im Dunkeln tappt, wie ihr die Wii-Fernbedienung ... pardon, den Formenstab halten müsst, wird euch vor Beginn eines Spiels die jeweilige Pose angezeigt. Erst dann folgt die Aufforderung, was in dem nachfolgenden Spiele-Quickie zu tun ist. Kostproben gefällig?

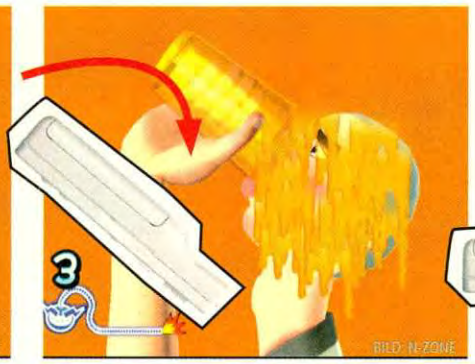
3 ... 2 ... 1 ... VORBEI!

Nichts leichter als das: Die Intro-Sequenz verrät euch zum Beispiel, dass ihr die Fernbedienung wie ein Lenkrad halten müsst – schwuppdiwupp, richtet ihr den Controller horizontal aus und haltet ihn nun in der Art eines NES-Pads oder wie bei *Tony Hawk's Downhill Jam* und *Excite Truck*. Wenige Sekunden später wird euch der Befehl zum Pumpen gegeben. „Aha ... die Fernbedienung simuliert jetzt also den Griff eines Blasebalgs!", schnellt es durch euren Schädel und prompt seht ihr das Bild eines ballonaufblasenden Männekens auf dem Bildschirm. Kommt ihr der Aufforderung nach, geht's ohne Zeitverzögerung zum nächsten Minispiel weiter: Dort haltet ihr euer Steuerdingens wie einen Regenschirm und müsst eine Banane abschütteln, auf der sich eine ganze Ameisenhorde befindet. Nach ge-

Bechern – aber richtig!

Stellvertretend für die zahlreichen Minispiele, in denen es auf eine feinfühlige Handhabung der Wii-Fernbedienung ankommt, führen wir euch die Disziplin „Austrinken!" im Detail vor:

GLASKLAR! Trinken will gelernt sein. Eure Wii-Fernbedienung simuliert dabei euren Becher. Na denn: Prost!



SO NICHT! Bewegt ihr die Fernbedienung zu rasch, gibt's ein Desaster – habt ihr denn keine Tischmanieren?

WIE BEI KNIGGE So ist's richtig: Haltet euer „Glas" auf der richtigen Höhe, dann klappt's auch mit dem Austrinken!

» Sein wahres Potenzial entfaltet das Spiel erst in geselliger Runde – doch diesmal ist diese seeeehr groß! «

taner Arbeit geht's ohne Umschweife ab zur nächsten Aufgabe! In einem anderen Spiel müsst ihr ein verliebtes Pärchen mittels einer Seilbahn zusammenführen. Oder einem Kind im Schlafanzug die TV-Bedienung abnehmen, damit das Kleine endlich in die Heia geht. Oder den Schattenumriss eines Pilzes nachzeichnen. Oder Link in einer Minivariante von *The Wind Waker* an einem Blatt über den Abgrund segeln lassen. Oder in einem Geschicklichkeitsspiel eine Glasmurmel einlochen. Doch wir wollen das Wort „oder" nicht weiter überstrapazieren und verkünden euch lieber, dass es neben den obligatorischen Minispielen weitere Highscore-Disziplinen gibt, die sich nach und nach freischalten lassen. So bugsiert ihr beispielsweise einen Tischtennisball durch einen hindernisgespickten Turm und knackt dabei euren eigenen Highscore. Habt ihr davon genug, könnt ihr im Dart gegen einen zweiten Spieler antreten und die Pfeile durch rasche Bewegungen der Wii-Fernbedienung auf die Reise schicken. Im Verlauf des Spiels tauchen immer mehr Charaktere auf der Stadtkarte auf – und jeder von ihnen hat neue Minispiel-Kombinationen im Gepäck. Freut euch also auf ein Wiedersehen mit Spitz, Dribble, Jimmy T., Ashley und 9-Volt, die schon im ersten *Wario Ware*-Teil auf dem Game Boy und im GameCube-Remake *Mega Party Game$* mit von der Partie waren.

DAS WIRD 'NE GEILE PARTY!

Im Gegensatz zu reinrassigen Multiplayer-Spielen wie dem Virtual-Console-Klassiker *Bomberman '93*, das derzeit in der Redaktion für hitzige TNT-Gefechte sorgt, macht Warios Minispiel-Feuerwerk auch alleine eine gute Figur: Der Antrieb, alle Minispiele, Halteposen und Zwischensequenzen freizuschalten, ist enorm hoch und die zahlreichen freispielbaren Solo-Disziplinen tragen ihren Teil zur hohen Langzeitmotivation bei. Zählt ihr euch zudem zur Fraktion der Highscore-Jäger, schießt der Dauerspaß noch mal ein Stückchen nach oben. Sein wahres Potenzial entfaltet *Smooth Moves* allerdings erst in geselliger Runde – doch diesmal ist diese Runde seeeehr groß! Mit bis zu 16 Mitspielern versammelt ihr euch vor der Wii, um die Fernbedienung nach jeder Aufgabe wie einen Staffelstab an eure Kumpel weiterzureichen. Auch eure Mii-Charaktere werden dabei unterstützt: Sie tauchen in den Übergangssequenzen zwischen den Minispielen auf und werden hin und wieder auch in den Spielen selbst verwendet. Werdet ihr zum Beispiel gefragt, ob ihr Linkshänder seid, müsst ihr dies mit der Fernbedienung entweder abnicken oder durch Stillhalten des Controllers verneinen. Apropos Linkshänder: Für diese hat Nintendo eine Option eingebaut, sodass jeder Spieler rasch mit der Steuerung zurechtkommt. Unsere linkshändigen Kollegen bescheinigten der Handhabung insgesamt eine sehr gute Note – so soll es sein!

Einige der Multiplayer-Minispiele haben wir in ähnlicher Form bereits in der GameCube-Version *Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$* gesehen – etwa den Ballonaufpumpwettbewerb für zwei Zocker: Während euer Mitstreiter die Fernbedienung fleißig auf und ab bewegt, absolviert ihr so lange Minispiele, bis ihr eines davon erfolgreich meistert. Erst dann ist euer Rivale an der Reihe, der wiederum durch emsiges Zappeln Luft in den Ballon bringen muss. Platzt er, während ihr euch gerade an einem Minispiel die Zähne ausbeißt, habt ihr verloren. Beeindruckt hat uns vor allem die Einsteigerfreundlichkeit – das ist bei einem Spiel, das auf 19 verschiedene Arten gesteuert

MEISSELMEISTER Die Aufgabe dürfte klar sein: Zeichnet den Umriss nach! BILD: N-ZONE

SCHRUBB DIE KUH! Wir hätten zwar einige Witze auf Lager, aber die verkneifen wir uns hier besser. BILD: N-ZONE

werden kann, nicht selbstverständlich. Blutige Videospiele-Anfänger werden zwar anfangs manchmal verzweifeln, doch je öfter ihr die Spiele bestreitet, desto schneller habt ihr den Dreh raus.

WER BRAUCHT SCHON GRAFIK?

„Abge-Dreh-t" ist auch die Grafik des Spiels: Man hat förmlich den Eindruck, als hätte Nintendo sämtliche Designer darauf angesetzt, ein möglichst farbenfrohes Spiel abzuliefern, das bloß nicht zu überladen wirken soll. Objektiv betrachtet rauscht die technische Komponente zwar meilenweit am Möglichen vorbei, aber der simple Anstrich steht der Minispielsammlung ausgezeichnet zu Gesicht: So kann man sich auf das Wesentliche konzentrieren – und das ist bei *Wario Ware* seit jeher der Spielspaß! Versammelt fünfzehn Freunde in eurer Bude, hortet einen Jahresvorrat an Chips und Cola und dann lasst die ultimative Sause steigen! Wetten, dass dann kein Hahn mehr nach *Mensch ärgere dich nicht* und *Flaschendrehen* kräht, wenn eure Kumpels erst einmal Bekanntschaft mit dem dicken Wario gemacht haben?! Den kleinen Game-Boy-Bruder *Wario Ware Twisted!* hat Nintendo übrigens noch immer nicht vergessen. Wenn uns das Glück hold ist, erscheint der Titel noch 2007 bei uns. Abwarten! ■

Detail-Check

Stylus oder Fernbedienung? Wario will's wissen und hat für alle Eingabegeräte das passende Produkt auf Lager. Welche Minispielfabrik ist besser?

WARIO WARE: SMOOTH MOVES

System: Wii (2007)

GAMEPLAY ★★★★½

Anzahl Minispiele: Es sind über 200 Spiele integriert, die ebenfalls aufgeteilt sind.
Qualität Minispiele: Sämtliche Aufgaben sind exzellent spielbar und die Posenerkennung via Sensorleiste funktioniert meist recht gut. In einzelnen Fällen müsst ihr darauf achten, dass ihr den Controller genau auf den Fernseher haltet.
Wiederspielwert: Hoch. Auch hier habt ihr die Minispiele schnell im Griff, könnt sie aber dann mit bis zu 15 Mitspielern zocken und eure Highscores immer weiter verbessern. Das motiviert!
Freischaltbare Boni: Neue Posen für die Wii-Fernbedienung, Zwischensequenzen, Bonusspiele sowie neue Charaktere, die wiederum frische Minispiele mit sich bringen.

TECHNIK ★★½☆☆

Grafik: Technisch bietet Wario Ware: Smooth Moves meist nicht mehr als eine Flash-Animation. Doch der simple Charme macht das Spiel einzigartig.
Sound: Ähnlich schrill wie auf dem DS, jedoch nicht weiter störend, da ihr durch die Minispiele ohnehin abgelenkt seid und nicht darauf achtet.
Sprachausgabe: Ja. Die Posen werden von einem professionellen Sprecher erklärt. Sehr gut!
Besonderheiten: 480p-Auflösung, 16:9-Modus und eine Variante für Linkshänder.

MULTIPLAYER ★★★★½

Die Wii-Fernbedienung wird an bis zu 15 Spieler weitergereicht, dieser Modus ist das Highlight.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

BILD: N-ZONE

WARIO WARE TOUCHED!

System: Nintendo DS (2005)

GAMEPLAY ★★★★½

Anzahl Minispiele: Es gibt über 180 Aufgaben, die alle in diverse Charaktere gegliedert sind.
Qualität Minispiele: Sehr hoch. Die Spiele können sofort erfasst werden und der Touchscreen erleichtert die Handhabung gegenüber dem Erstling deutlich. Außerdem gibt es zahlreiche Minispiele, die das Mikrofon unterstützen.
Wiederspielwert: Hoch. Ihr habt zwar in relativ kurzer Zeit alle Minispiele freigeschaltet, aber dann lockt die Jagd nach neuen Highscores, Bonusspielen und Gimmicks.
Freischaltbare Boni: Neue Minispiele, neue Schwierigkeitsgrade, sonstige Geheimnisse wie Taschenrechner oder ein Papagei, der eure Kommentare per Mikrofon nachplappert.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Unwesentlich besser als auf dem Game Boy Advance. Bunt und flippig und ähnlich abgedreht wie die Wii-Version Smooth Moves.
Sound: Die Musik ist nicht mehr als Hintergrundgedudel, erfüllt aber voll und ganz ihren Zweck, da ihr euch stark konzentrieren müsst.
Sprachausgabe: Bis auf einzelne Samples wird nicht viel Sprachausgabe geboten.
Besonderheiten: Es ist eine Steuerungsvariante für Linkshänder integriert.

MULTIPLAYER ★★★★★

Abgesehen von einem simplen Tischtennis ist Wario Ware Touched! nur solo spielbar.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Wario Ware: Smooth Moves basiert auf demselben abgedrehten Spielprinzip wie sein berühmter DS-Vorgänger, verfeinert das Ganze jedoch durch den intuitiven Einsatz der Fernbedienung. Mit Freunden ein Hit!

CHRISTOPH KRAUS
gewinnt immer. Also meistens. Oft...

Wario ist neben Zipfelmützenträger Tingle einfach der coolste Nebencharakter der Nintendo-Welt. Und die Partysause mit ihren 200 Minispiel-Quickies macht gleich doppelt so viel Spaß, wenn Sebastian Runde für Runde den Kürzeren zieht. Der werte Kollege muss den intuitiven Umgang mit der Wii-Fernbedienung halt erst noch lernen!

SEBASTIAN STANGE
freut sich aber so was von!

Was für ein tolles Spiel! Es ist knallbunt, völlig abgefahren, intuitiv, albern und unglaublich süchtigmachend. Der Wii-Controller hebt das geniale Spielkonzept auf neue Höhen und dessen Einsatz ist extrem kreativ. Ich bin also restlos zufrieden mit dem Titel, besonders wenn ich Christophs Gesicht beim Verlieren sehe – unbezahlbar!

WARIO WARE: SMOOTH MOVES

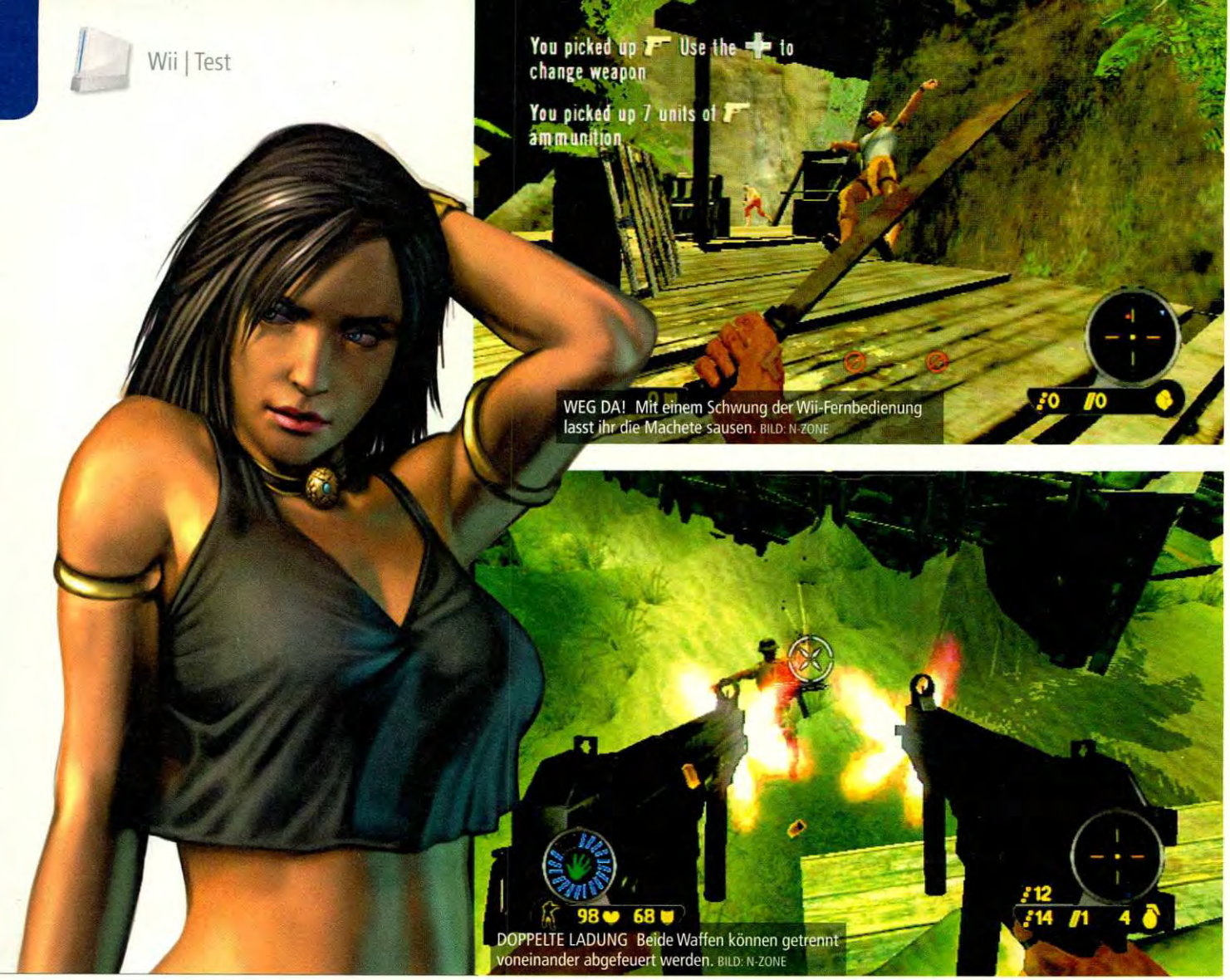
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	12. Januar 2007
Spieler:	1-16
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Rayman Raving Rabbids

- ↗ 200 neue Minispiele und alle sind 1A!
- ↗ 19 Halteposen für die Fernbedienung
- ↗ Mit 16 Spielern abwechselnd spielbar
- ↙ Technisch meist nur auf Flash-Niveau

WERTUNG STEUERUNG 89% GRAFIK 64% SOUND 59%

MULTIPLAYER **87%** SINGLEPLAYER **84%**

Wario ist der Coolste – jetzt mit 200 neuen Minispielen und 16-Spieler-Multiplayer-Modus!



WEG DA! Mit einem Schwung der Wii-Fernbedienung lasst ihr die Machete sausen. BILD: N-ZONE

DOPPELTE LADUNG Beide Waffen können getrennt voneinander abgefeuert werden. BILD: N-ZONE

Fakten

- Basiert auf FC Instincts Evolution (Xbox)
- Einige neue Levels
- 9 Fahrzeuge
- 25 Waffen
- 2 Mehrspielermodi

18+ ALTERSFREIGABE

Far Cry: Vengeance

Hält der Tropenurlaub, was die Prospekte versprechen?

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

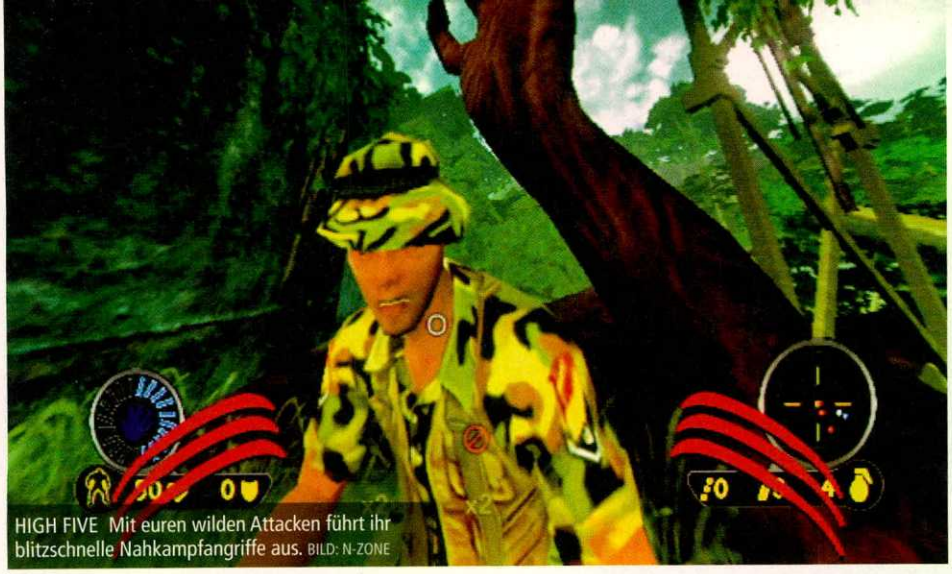
Was hätte das für ein schöner Urlaub werden können ... Palmen, Strände und Cocktails am Pool. Stattdessen wird Jack Carver aber in einen brodelnden Konflikt hineingezogen, der Rebellen, DNA-Experimente und jede Menge Schusswechsel beinhaltet. *Far Cry* kommt auf die Wii – ein viel versprechender Titel. Eine riesige tropische Welt wartet auf unsere Erkundung. Nach langer Vorfreude hielten wir das Spiel nun endlich in den Händen und wurden ähnlich ernüchtert wie Jack zu Beginn seines Abenteuers. Die Landschaften sind nicht wirklich traumhaft, die Einheimischen lassen an ihrer Intelligenz zweifeln und der versprochene Spielspaß tritt einfach nicht ein. *Far Cry Vengeance* ist nun schon der dritte Ego-Shooter zum Start der Wii und bei weitem der schwächste.

URSACHENFORSCHUNG

Doch warum geht ein Konzept auf Wii nicht auf, das auf der Xbox ganz manierlich funktionierte? Zum einen liegt das klar an der Grafik. Den Entwicklern gelang es nicht einmal, das grafische Niveau der Xbox-Version zu erreichen. Matschige Texturen, grobpixelige Schatten, derbe Pop-ups und Ruckeleinlagen trüben den Spielspaß. Die Qualität der Pressebilder, die auch die Verpackung zieren, wird zu keiner Zeit erreicht. Immerhin ist die Weitsicht grandios und der Dschungel ist wirklich üppig bewachsen. Später warten auch abwechslungsreichere Umgebungen und einige nette Effekte, die die Grafik ins Mittelmaß heben. Hier wäre deutlich mehr drin gewesen und wir haben den Eindruck, dass es den Entwicklern mehr darum ging, das Spiel rechtzeitig fertigzustellen, statt es zu perfektionieren. Denn nicht nur grafisch merkt man dem Titel die mangelnde Entwicklungszeit an. Die KI der Gegner ist besonders zu Beginn des Spiels einfach himmelschreiend schlecht. Selbst wenn der Nebenmann unter lautem Gewehrfeuer zu Boden geht, zögert sein Partner sekundenlang, bis er sich entschließt, ein paar Schritte gen Spieler zu wagen. Zwar steigt die Aggressivität der Gegner im Spielverlauf noch an, doch sie bleiben nichts weiter als immer gleiche Schießbudenfiguren. Ein Gefühl von Gefecht und Kampf stellt sich nicht ein. Die Feinde tauchen zuweilen plötzlich auf dem Nichts auf und beherrschen lediglich eine Taktik: Sie gehen feuernd geradeaus. Das langweilt einfach nur.

ES GIBT EINE STORY?

Endgültig offensichtlich wird die Zeitnot, wenn es um die Präsentation der Story geht. Zu Beginn des Spiels gibt's die näm-



HIGH FIVE Mit euren wilden Attacken führt ihr blitzschnelle Nahkampfangriffe aus. BILD: N-ZONE

NASSKALT Dieses Dörfchen ist stimmungsvoll gelungen. Warum nicht immer so? BILD: N-ZONE

STROHDUMM Dieser Gegner wird nicht von der Stelle weichen, egal was wir tun. BILD: N-ZONE

BREITSEITE An Bord stationärer Geschütze teilt ihr richtig aus. BILD: N-ZONE

WITZIG Der nette Mehrspielermodus ist nur für zwei Spieler gedacht. BILD: N-ZONE

» Die Qualität der Pressebilder wird zu keiner Zeit erreicht. «

lich gar nicht. Man startet ohne Waffen in einer tristen Zelle und bekommt die Bildschirmnachricht „Entkomme". Etliche öde Minuten später wird in einem trüben Rendervideo die konfuse Handlung des Spiels eingeleitet, die sich nah an der Xbox-Version hält. Dennoch ist man in der riesigen Spielwelt oft ein wenig verloren und kann gut und gerne eine Viertelstunde nach einem Einsatzziel suchen, das irgendwo im dichten Grün verborgen liegt. Umso mehr nerven dann die immer wieder neu auftauchenden Gegner. Immerhin gestalten sich die Missionen abwechslungsreich und verlangen zum Beispiel den Schutz eurer Begleiterin, während sie ein Fahrzeug kurzschließt, oder ein Bordgeschütz bedient. Die insgesamt neun fahrbaren Untersätze steuern sich gut und ersparen einem manch langen Fußmarsch. Zudem sind viele der Vehikel schwer bewaffnet und erlauben gewagte Aktionen. Doch das Spiel ist einfach zu groß für eine dichte Atmosphäre.

EIN LICHTBLICK

Die Steuerung ist das einzig wirklich Solide am Spiel. Durch ausführliche Konfigurationsmöglichkeiten lässt sich diese jedem Geschmack anpassen und erlaubt sogar einen Modus, in dem das Fadenkreuz – wie auf anderen Systemen – fest in der Bildschirmmitte bleibt. Der A-Knopf fixiert übrigens die Kamera, sodass die Cursorbewegung diese nicht schwenkt, auch wenn nah an den Rand gezielt wird – eine coole Idee! Der kleine Splitscreen-Mehrspielermodus mit zwei Spielmodi und acht Karten ist ebenfalls recht spaßig. Besonders der „Predator"-Modus, in dem ein Spieler übermächtige Fähigkeiten hat, macht wirklich Laune. Alles in allem scheint das Spiel Opfer des Termindrucks geworden zu sein. Mit deutlich mehr Zeit und Mühe hätte es richtig gut werden können, so bleibt es nur für Shooter-Freaks eine Wahl, die sich schon an *Call of Duty 3* und *Red Steel* endgültig satt gespielt haben. ■

SEBASTIAN STANGE
ist etwas sauer.

Mit *Far Cry: Vengeance* kommt einfach ein schwaches Spiel in die Läden. Das macht mich deswegen so sauer, weil der Titel wirklich Potenzial hätte, wäre nur genügend Zeit zur Entwicklung geblieben. In dieser Form macht mir *Far Cry* einfach keinen Spaß und das ist irgendwie ziemlich schade.

FAR CRY: VENGEANCE

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	11. Januar 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Call of Duty 3

- + Gelungene Steuerung
- − Derbe Grafikschwächen
- − Miese Gegner-KI
- − Schwacher Sound

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 45% SOUND 55%

MULTIPLAYER **55%** SINGLEPLAYER **54%**

Jammerschade! In dieser Form können wir den Titel leider nicht weiterempfehlen.

» Ihr gewöhnt euch schnell an die sensible Steuerung. «

ÄRGERLICH Die Polizeipräsenz in Palmont City. BILD: N-ZONE

SPASSIG Die Drift-Events laden zum Schleudern ein. BILD: N-ZONE

RASANT Das Geschwindigkeitsgefühl ist hervorragend. BILD: N-ZONE

Fakten

- Innovative Steuerung
- Vier Stadtviertel
- Lizenzierte Fahrzeuge
- Stylische Präsentation

Need for Speed: Carbon

Gelingt Electronic Arts mit der innovativen Steuerung ein Balanceakt?

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Need for Speed erlebt fast jedes Jahr eine Reinkarnation! Auf der Wii-Konsole gibt die traditionsreiche Bleifuß-Orgie allerdings ihr Debüt und viele Spieler mit Benzin im Blut haben sich im Vorfeld gefragt, ob die Steuerung der innovativen Wii-Fernbedienung für Rennspiele dieser Art überhaupt geeignet ist. Denn eines war von vornherein klar: Electronic Arts würde mit dem traditionellen Kontroll-Schema brechen und den Neigungssensor ausnutzen. Ob unsere aufgemotzen Karren damit ebenso punktgenau um enge Kurven schleudern, könnten wir beim Praxistest herausfinden und sind erstaunt!

IN DER RUHE LIEGT DIE KRAFT

Inhaltlich hat sich in *Need for Speed: Carbon* im Vergleich zur GameCube-Fassung kaum etwas geändert. Nachdem ihr die Nummer Eins auf der internen Fahndungsliste der Polizei in Rockport seid, verschlägt es euch eines Nachts in eure alte Heimat Palmont City, in der mittlerweile rivalisierende Straßen-Crews mit ihren aufgemotzten Karren die Stadt unsicher machen. Als Tuning-Gott und Bleifuß-Junkie ist es jetzt eure Aufgabe die Stadt zu erobern. Drift-Events, Radarfallen-Rennen oder Checkpoint-Wettbewerbe wurden nahezu 1:1 aus dem Vorgänger übernommen. Lediglich wie ihr durch die lichtüberfluteten Straßen rauscht, unterscheidet sich grundlegend, denn EA hat fünf verschiedene Steuerungsmöglichkeiten integriert. Die Wii-Fernbedienung wird beispielsweise quer gelegt und mittels bestimmter Neigungen rast euer Bolide millimetergenau nach links oder rechts. Oder ihr nutzt den Nunchuk zur Steuerung und drückt die Wii-Fernbedienung wie ein Pedal nach vorne, um Gas zu geben. Schon nach wenigen Runden habt ihr euch an die sensible Steuerung gewöhnt. Spätestens jetzt ist Gelegenheit, Palmont genauer anzusehen, um festzustellen, dass die Texturen etwas schärfer wirken und das Ruckeln nachgelassen hat. Das Experiment der innovativen Steuerung ist gelungen, allerdings stellt sich mir eine Frage: Will ich in der Zukunft alle Rennspiele so spielen oder sehne ich mich nicht irgendwann nach dem guten alten Controller zurück? Aber das muss jeder für sich entscheiden. Auf jeden Fall ein gelungener Einstand für die *Need for Speed*-Serie. ■

SASCHA DOWIDAT
hat ein sensibles Händchen.

Ich bin absolut überrascht, hatte ich doch nicht erwartet, dass es Electronic Arts gelingen würde, die Steuerung des Renners so vorbildlich umzusetzen. Eine hervorragende und gelungene Abwechslung zu den anderen Versionen von *Need for Speed: Carbon* ist die Wii-Fassung allemal. Allerdings bin ich immer noch vom geringen Umfang enttäuscht und hätte mir mehr Neuerungen im Gameplay gewünscht.

NEED FOR SPEED: CARBON

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8.12.2006
Spieler:	1-2
Web:	www.electronicarts.de
Alternativen:	Auf keinen Fall Pro Series GT

- Ultracoole Präsentation
- Tolle Driftevents
- Neues Wingmen-Feature
- Technisch ein Totalschaden

WERTUNG STEUERUNG 82% GRAFIK 68% SOUND 77%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **80%**

Aufgemotzter Tuning-Renner mit toller Steuerung, fantastischer Atmosphäre, aber geringem Umfang!

WURFARM Mit einer Bewegung der Wii-Fernbedienung wird gepasst. BILD: N-ZONE

SUPERSTAR Im Karrieremodus könnt ihr euch einen Sportler basteln. BILD: N-ZONE

MANNSCHAFTSSPORT In den Multiplayer-Minispielen geht's gemeinsam zur Sache. BILD: N-ZONE

Madden NFL 07

Mittendrin statt nur dabei: Football mit vollem Körpereinsatz

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Jedes Jahr erscheinen die allseits beliebten Sportspiele auf ein Neues. Dabei sind die meisten von ihnen nur leichte Updates ihrer Vorgänger. Nicht *Madden NFL 07* auf der Wii, denn das besticht durch eine völlig neue Steuerung. Vor allem beim Passen und Blocken kommen die Vorzüge der Bewegungssensoren im Inneren von Wii-Fernbedienung und Nunchuk voll zur Geltung. Ein Tutorial vermittelt die wichtigsten Aktionen und gewährleistet einen schnellen Einstieg ins Spiel. Schon bald hat man den Dreh raus und schiebt, schwingt oder hebt die Controller zur rechten Zeit. Die Weitergabe des Balls gestaltet sich zum Teil recht schwierig. Hier erweist sich die überfrachtete Belegung des Steuerkreuzes als Stolperstein. Der Wii-Fernbedienung fehlen für Teamsport-Simulationen einfach ein paar gut erreichbare Knöpfe mehr. Dafür kann sie bei der Navigation durch die Menüs punkten. Problemlos können mithilfe eines Cursors alle Optionen und Modi angewählt werden. *Madden*-Maniacs finden im Untermenü „My Madden" Statistiken und können noch Feinschliff an den Spieleinstellungen vornehmen.

ABWECHSLUNG MUSS SEIN

Neben einem schnellen Spiel gibt es auch einen Karrieremodus. Dort erstellt ihr euch einen eigenen NFL-Superstar und begleitet ihn auf seinem Weg zum großen Erfolg. Witziges Detail: Ganz zu Beginn müsst ihr seine Eltern aussuchen. Zum Erfolg führen intensives Training, Interviews und sogar ein IQ-Test. Der Wii-Version haben die Entwickler zusätzlich exklusive Mini-Spiele spendiert, die ihr sogar zu viert spielen könnt. Leider bieten diese keine wirkliche Spieltiefe. Optisch ist der Titel zwar größtenteils recht schmuck, doch birgt die weiße Kiste noch mehr Hardware-Potenzial. Atmosphärische Soundeffekte sorgen für richtig cooles Stadion-Feeling. Wer Sportspiele mag und sich im Speziellen für die *Madden*-Reihe begeistern kann, den wird *Madden NFL 07* mit großer Wahrscheinlichkeit in seinen Bann ziehen. Neulinge im Sportgenre greifen jedoch lieber zur weniger komplizierten Spielesammlung *Wii Sports*. ■

HANNS PETER GLOCK
hat einen starken Wurfarm.

Madden NFL 07 spielt sich sehr intuitiv. Trotzdem kann ich nur wirklichen Fans der Reihe oder Personen mit großer Football-Affinität zu diesem Titel raten. Zu kompliziert stellt sich das Regelwerk dem Genre-Neuling dar. Für gesellige Mehrspielerabende eignet sich *Wii Sports* auf jeden Fall viel besser.

MADDEN NFL 07

Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	7. Dezember 2006
Spieler:	1-4
Web:	easports.de
Alternativen:	Wii Sports

- Intuitive Steuerung
- Karrieremodus
- Coole Soundkulisse
- Wii-Fernbedienung bräuchte mehr Knöpfe

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 80% SOUND 82%

MULTIPLAYER **77%** SINGLEPLAYER **82%**

Touchdown für EA Sports: Madden feiert einen gelungenen Einstand auf der Wii.

Fakten

- Madden nun auch für Wii
- Intuitive Steuerung
- Multiplayer-Minigames
- Karrieremodus
- Viele Zusatzfeatures

GEKONNT Das Knacken von Schlössern gestaltet sich mit der Fernbedienung recht innovativ. BILD: N-ZONE

OBACHT Per Nunchuck-Bewegung könnt ihr euch an Wänden entlangpirschen. BILD: N-ZONE

GEMEINSAM Der kooperative Multiplayer-Modus hält sich vom Umfang her sehr in Grenzen. BILD: N-ZONE

Splinter Cell Double Agent

Augen zu und durch! Diese Kamera … argh!

Fakten

- Wii-Fernbedienung dient als Kamera
- Zweispielermodus kooperativ
- Insgesamt vierter Teil der Serie

AUTOR: FELIX KOTHE

Splinter Cell-Fans freuten sich über den Drei-Seiten-Test in der N-ZONE-Ausgabe 12/06 zur GameCube-Version von *Double Agent*, in dem besagtes Spiel satte 90 % einheimste. Auf Wii macht Sam Fishers neueste Mission (milde ausgedrückt) eine nicht ganz so solide Figur. Neben *Far Cry Vengeance* zeigt *Splinter Cell DA* sehr gekonnt, wie man eine Wii-Portierung wortwörtlich ohne große Umstände in den Sand setzen kann. Für Sams Anhänger gilt es jetzt, ganz, ganz stark zu sein …

MISSION GESCHEITERT

Von der Spielmechanik hat sich weder im Gegensatz zu den Vorgängern noch im direkten Vergleich mit den übrigen Konsolenversionen etwas verändert. Ihr schleicht in der Rolle von Sam Fisher durch düstere Areale und feindliche Stützpunkte, immer darauf aus, gegnerische Wachposten nicht auf euch aufmerksam zu machen. Leider wird das bekannt spannende und überaus atmosphärische Gameplay durch die lieblose, undurchdachte Wii-Anpassung zunichte gemacht. Den größten Spaßdämpfer stellt die Kamera dar, welche einen völlig unausgereiften Eindruck macht. Es ist zwar schön, die Perspektive per Wii-Fernbedienung stufenlos drehen und zoomen zu können, doch die kleinste unbewusste Handbewegung während des Spiels lässt die Kamera rotieren. Einen weiteren Kritikpunkt stellt die eigentliche Tastenbelegung dar. Wo der GameCube-Controller schon zu wenige Knöpfe bot, ist eine Wii-Umsetzung selbst mit Nunchuck-Erweiterung noch komplizierter. An dieser Stelle wichen die Entwickler auf unpraktische Controller-Bewegungen aus, wie zum Beispiel das Springen per nach oben gezogenem Nunchuck. Hier wäre es vermutlich nicht falsch gewesen, zumindest eine alternative Steuerungsmethode anzubieten, die sich – wie bereits für *Super Smash Bros. Brawl* angekündigt – auf eine herkömmliche Bedienung per „normalem" Controller beschränkt. Wer eine Wii sein Eigen nennt, wäre in jedem Fall besser beraten, auf die GameCube-Version zurückzugreifen, denn die macht wenigstens Spaß! ■

FELIX KOTHE
wird noch zum Kameramann.

Über eine derart üble Portierung bin ich mehr als enttäuscht. Natürlich bietet *Double Agent* die gewohnt gute Atmosphäre mit spannenden Schleicheinlagen, welche schon seine Vorgänger auszeichnete. Doch machen diese auf Wii einfach keinen Spaß. Die ganze Präsentation wirkt unfertig. Bitte mehr Sorgfalt!

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	07. Dezember 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.ubi.com
Alternativen:	Red Steel

- Gut durchdachte Story
- Stimmiger Sound
- Verhunzte Steuerung
- Grottenschlechte Kamera

WERTUNG STEUERUNG 53% GRAFIK 67% SOUND 85%

MULTIPLAYER **61%** SINGLEPLAYER **65%**

Schwache Umsetzung auf Nintendos Next-Gen-Konsole. Die GC-Version ist die bessere Alternative.

Rampage: Total Destruction

Wandelt auf Godzillas und King Kongs Pfaden!

Nach dem Genuss einer neuen Limonade verwandeln sich einige Teenager in gigantische Monster, die den lieben langen Tag randalierend durch Weltmetropolen ziehen. Die Kreatur wird mit dem Analogstick durch einen eingeschränkt begehbaren Straßenzug navigiert. Die A-Taste dient zum Schlagen, die B-Taste zum Springen. Schwingt oder schlagt ihr die Wii-Fernbedienung, so vollführt euer Monster einen Hieb oder packt Passanten. Das ist spaßig, wird mit der Zeit aber anstrengend. Zudem wurde die Steuerung dadurch noch schwammiger. Gezieltes Packen von Personen bleibt dem Zufall überlassen. 40 Monster mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen sorgen für Abwechslung in der sonst monotonen Zerstörungsorgie. Als Bonus befinden sich die Spielhallen- und die N64-Version auf der Disk. Genau wie die vier Modi des Hauptspiels können auch sie von mehreren Personen gleichzeitig gezockt werden. Trotz technischer Schwächen sorgen die niedrigen Anschaffungskosten für ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. **(hpg)**

TEST
RAMPAGE: TOT. DEST.

Genre:	Action
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Pipeworks Software
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	30. Dezember 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.midway.com
Alternativen:	Marvel: Ultimate Alliance

WERTUNG STEUERUNG 70% GRAFIK 72% SOUND 68%

MULTIPLAYER **72%** SINGLEPLAYER **63%**

Lass das Monster raus. Zu viert eine Riesengaudi, im Singleplayer-Modus jedoch eintönig.

ARCADE Das Spielprinzip hat sich seit der Automatenversion nicht verändert. BILD: N-ZONE

Fakten

- 8 Start-Monster
- 32 weitere freispielbare Kreaturen
- 4 Modi, alle auch für Mehrspieler
- Rampage-Retros als Bonus
- Schwammige Steuerung

TEAMPLAYER Gemeinsam macht das Verwüsten der Großstädte gleich viel mehr Spaß. BILD: N-ZONE

Happy Feet

Wo ist Greenpeace, wenn man es mal braucht?

Zu niedlich, wie der kleine Kaiserpinguin Mumble tanzend durch die Antarktis zappelt, auf der Suche nach einer Freundin, die er nur mit einem Song anlocken kann – zu dumm nur, dass der kleine Held gar nicht singen kann. Vor allem jüngere Fans werden die Geschichte des Animationsstreifens *Happy Feet* erkannt haben und sich darüber freuen, dass Mumble zeitgleich auch auf Wii erste Stepptanzschritte, eisige Rutschpartien und flotte Schwimmmanöver hinlegt. Auf der Reise durch die Antarktis gilt es mit Mumble die Abenteuer des Films mitzuerleben und verschiedene Minispiele erfolgreich zu bestehen. Ihr schwimmt durch das Wasser, kontrolliert mit der Wii-Fernbedienung Stepptanzschritte oder nutzt den Neigungssensor für Rutschpartien die verschneiten Hänge hinab. Das war's! Mehr gibt es in *Happy Feet* nicht, denn mit der Erzählung variieren zwar die Minispiele, Abwechslung gibt es aber nicht. Kinder, die den Film schon fünf Mal gesehen haben, könnten Gefallen an Mumbles Abenteuer finden, alle anderen sind gelangweilt. **(sd)**

TEST
HAPPY FEET

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	6. Dezember 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.midway.com
Alternativen:	Jagdfieber

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 56% SOUND 72%

MULTIPLAYER **57%** SINGLEPLAYER **44%**

Langweiliges Lizenzprodukt mit wenig Substanz und Abwechslung

RUTSCHPARTIE Eindeutig das beste Minispiel in Happy Feet. BILD: N-ZONE

Fakten

- Drei Minispiele
- Multiplayer-Modus
- Deutsche Synchronisation
- Einfache Steuerung

GEBURTSTAG Mumble kämpft sich mit Tanzschritten aus dem Ei. BILD: N-ZONE

WOW! Die Inszenierung der Spezialattacken ist super gelungen. BILD: N-ZONE

SCHLÜPFRIG Naruto beherrscht einen sehr seltsamen Move. Aber der Zweck heiligt ja bekanntlich die Mittel. BILD: N-ZONE

FLOTTER VIERER Die Kämpfe zu viert sind besonders spaßig. BILD: N-ZONE

Naruto: Clash of Ninja – European Version

Son-Goku muss sich warm anziehen!

Fakten

- 23 Charaktere
- In den USA als Clash of Ninja 2 erschienen
- Bis zu vier Spieler
- 14 Spielmodi
- Zahlreiche Extras

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Kennt ihr Naruto Uzumaki? Er ist die Hauptfigur einer in Japan sehr populären Manga- und Animeserie, die sich auch bei uns immer größerer Beliebtheit erfreut. Sie handelt von den Abenteuern des jungen Naruto, der unbedingt Hokage – größter Ninja seines Dorfes – werden will. Im Cube-exklusiven *Clash of Ninja* könnt ihr nun das ganze Ensemble der Serie aufeinanderhetzen und effektreiche Kämpfe bestreiten. Das reinrassige Prügelspiel bietet dabei insgesamt 23 bekannte Charaktere und einen umfangreichen Storymodus, der sich an den Ereignissen der Serie orientiert. Allerdings wird die Handlung lediglich durch Text vorangetrieben und entwickelt kaum Atmosphäre. Besser gelingt das der detailreichen und sauberen Grafik, die durch den Cel-Shading-Look dem Vorbild sehr nahe kommt. Mimik und Gestik der Figuren sind sehr gut getroffen.
Spielerisch wendet sich *Clash of Ninja* eher an Genre-Neulinge: Lediglich zwei verschiedene Angriffstasten werden benötigt, um in Kombination mit dem Analogstick sehr schnell brachiale Kombos ausführen zu können. Spieltiefe entsteht durch die Chakra-Leiste, die sich durch Angriffe, Treffer und erfolgreiche Konter füllt. Ist sie komplett gefüllt, lässt sich per Tastendruck ein gewaltiger Spezialangriff auslösen, der von bildschirmfüllenden Animationen begleitet wird und in Sachen Effekte die Genrekollegen alt aussehen lässt. Der Clou ist jedoch, dass man die Leiste bereits halb gefüllt nutzen kann. Damit kann man sich einfach aus gefährlichen Situationen wegbeamen und einen Gegenangriff wagen. Stets gilt es also abzuwägen, ob man sein Chakra für einen riskanten Spezialangriff aufheben will oder doch lieber die Kombo eines Gegners damit durchbricht.
Dank der Menge an Figuren und der vielen Spielmodi wird die knallbunte Prügelei so schnell nicht langweilig. Vor allem da gleich vier Kämpfer gegeneinander antreten können, was besonders im Mehrspielermodus einen Riesenspaß bereitet. Zudem kann man noch jede Menge Inhalte freischalten. Wer spektakuläre Kämpfe im Anime-Look mag, wird mit *Naruto* sicher glücklich werden. ■

SEBASTIAN STANGE
hat das Zeug zum Hokage.

Eigentlich bin ich in der redaktionsinternen Debatte „Samurai gegen Ninja" immer auf der Seite der Samurai. Die heitere Ninja-Keilerei in *Naruto* hat aber selbst mir überraschend viel Spaß gemacht. Zwar ist mir das Kampfsystem eigentlich zu seicht, dafür werde ich mit einer Flut an Effekten und Nonstop-Action entschädigt.

NARUTO: CLASH OF NINJA – EUROPEAN VERSION

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sing/Tomy
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	24. November 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Dragon Ball Z: Budokai 2

- Großer Umfang
- Nette Grafik
- Zu viert spielbar
- Sehr simples Kampfsystem

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 82% SOUND 76%

MULTIPLAYER **79%** SINGLEPLAYER **77%**

Mit großem Umfang und netter Optik ist Clash of Ninja ein solider Abschiedstitel für den Cube.

SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe

Der flippige Meeresbewohner besucht noch einmal den GameCube.

Für viele Leute ist der kleine, gelbe Kerl ein wahr gewordener Albtraum – und nun ist SpongeBob selbst in einem nicht enden wollenden Nachtmahr gefangen. Neun verschiedene Traumwelten müssen absolviert werden, damit er endlich aufwachen kann. Ob rasante Rennstrecken, der Bauch eines riesigen Alaskawurms oder ein heißer Ritt auf einer Rakete durch die Weiten des Weltalls – SpongeBob lässt kein Terrain an sich vorbeiziehen. Aber auch kein Genre ist vor ihm sicher. Vom Jump & Run bis zum Rennspiel, alles findet sich im neuen SpongeBob-Abenteuer. Ähnlich wie in der TV-Serie dominiert schräger Humor die verschiedenen Spielwelten. Die einzelnen Aufgaben bieten jedoch wenig Tiefe und werden auf Dauer schnell eintönig. Neben Bonus-Games könnt ihr diverse Extras freispielen, die besonders für Fans des vorlauten Schwamms interessant sein dürften. Die Unterschiede zur Wii-Version betreffen eigentlich nur die Steuerung. Leider ist diese an manchen Stellen ähnlich ungenau ausgefallen. Wer die bisherigen Abenteuer des Schwammkopfs mochte, wird aber auch diesmal nicht enttäuscht. **(hpg)**

TEST
SPONGEBOB ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Nick Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	3. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Cars

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 50% SOUND 63%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **67%**

Kein Meilenstein, doch SpongeBob-Fans werden daran nicht vorbeikommen.

KNOPFARBEIT Im Spiel müssen einige Schalter aktiviert werden. BILD: N-ZONE

Fakten

- Auch für Wii erhältlich
- Mit sämtlichen wichtigen Charakteren aus der Serie
- Verschiedene Genre-Elemente
- Freispielbare Extras

TARZAN Statt Lianen benutzt der Meeresschwamm seine langen Arme. BILD: N-ZONE

Flutsch und Weg

Filmumsetzung abgerutscht!

Ganz im Sinne der sich im Laufe der Zeit eingebürgerten Angewohnheit, aus neu in den Kinos erschienenen Filmen flugs ein Videospiel zu basteln, gesellt sich *Flutsch und Weg* nun ins GameCube-Repertoire und wartet im Elektronikfachmarkt eures Vertrauens darauf, ahnungslose Anhänger des Films zu überfallen. Der Spieler steuert die beiden Hauptfiguren Roddy und Rita durch altbackene, simpel strukturierte 3D-Jump&Run-Levels, wie man sie schon in 162.958.273 Quadrillionen anderen Spielen (teilweise besser) gesehen hat. Kommt man irrtümlich vom vorgegebenen, schwer erkennbar markierten Weg ab, wird dies mit dem Zurücksetzen auf den letzten Checkpoint bestraft. Die Sounduntermalung lässt zu wünschen übrig, Kollisionsabfrage und ein ordentliches Steuerschema sind quasi nicht vorhanden. Nette Hüpfspiele gibt es wie Sand am Meer, sodass sich niemand – noch nicht einmal die angepeilte Zielgruppe – anzustrengen braucht, um einen möglichst großen Bogen um *Flutsch und Weg* zu machen. **(fk)**

TEST
FLUTSCH UND WEG

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	D3 Publisher
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	24. November 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.d3publisher.us
Alternativen:	Super Mario Sunshine

WERTUNG STEUERUNG 53% GRAFIK 48% SOUND 51%

MULTIPLAYER **35%**

SINGLEPLAYER **28%**

Für dieses Spiel gibt es leider nur eine Beschreibung: flutsch und weg.

METROPOLE In der Kanalisation erwartet euch eine kleine Stadt. BILD: N-ZONE

Fakten

- Versoftung des gleichnamigen Films
- Mit den Figuren aus dem Kinostreifen
- Sprachausgabe

HÖHENFLUG Per Blasenkontakt könnt ihr kurzzeitig schweben. BILD: N-ZONE

SCHWERTHIEB Zu Beginn seid ihr noch relativ schwach und verursacht auch dementsprechend wenig Schaden. BILD: N-ZONE

WELTKARTE Auf der Oberwelt seid ihr nur einen Tastendruck von eurem Dorf entfernt. BILD: N-ZONE

Fakten

- Insgesamt das vierte Spiel der Mana-Reihe
- Mit bis zu 3 Freunden kooperativ spielbar …
- … jedoch nur mit eigener Cartridge
- Navigation wieder per Ring-Menüs
- Kein zwingender Touchscreen-Einsatz

VIDEO AUF DVD

86% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

Children of Mana

Die Legende um das Heilige Schwert spitzt sich zu

MYSTERIUM Das ganze Dorf ist in Aufruhr. Was hier wohl geschieht? BILD: N-ZONE

STURZFLUG Dieser ungemütliche Geselle will euch mit Sicherheit nichts Gutes. BILD: N-ZONE

AUTOR: FELIX KOTHE

Wir schreiben das Jahr 1993: *Secret of Mana* setzte auf dem Super Nintendo Entertainment System mit seinem Drei-Spieler-Feature neue Maßstäbe in Sachen kooperativem Multiplayermodus. Wer sich der stimmungsvollen Atmosphäre, den liebevoll inszenierten Charakteren und dem tiefgängigen Levelsystem von Spieler und Waffe seinerzeit hingegeben hat, dem wird *Secret of Mana* auch heute noch gut im Gedächtnis verweilen. Zehn Jahre später erschien das Remake des Game-Boy-Klassikers *Sword of Mana*. Die Qualität dieses Titels konnte zwar nicht mit der seines Vorgängers mithalten, verzauberte dennoch vor allem Rollenspiel- und Fantasy-Fans.

RUHE UND FRIEDEN

Ganz in der Tradition seiner Vorgänger beginnt *Children of Mana* rollenspieltypisch in einem kleinen Dorf. Hier werdet ihr gemächlich in die Geschichte um das sagenumwobene Heilige Schwert eingeweiht und tretet eure Reise an. Anfangs nur leicht bewaffnet, werdet ihr gleich zu Beginn mit dem ersten Dungeon konfrontiert. In diesem gilt es, die Geschehnisse um besagte Klinge ins Rollen zu bringen und eurem Erzfeind das erste Mal gegenüberzutreten. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern verzichtet *Children of Mana* auf lange, wehleidige Intro-Sequenzen und Einführungsdialoge. Der Spieler findet sich schon nach wenigen Minuten in einer von Finsternis und Unheil bedrohten Welt wieder, die es zu retten gilt. Wenn man bedenkt, dass jedes zweite Rollenspiel derselben „Wir retten die Welt"-Story folgt, stellt der schnelle Einstieg eine willkommene Bereicherung dar und man spart sich langatmige Gespräche, wie sie (trotz seiner Genialität) *Golden Sun* bot. Im krassen Gegensatz dazu stehen Story und Dialoge, denn diesen fehlt zu Beginn der nötige Tiefgang. Dies stört jedoch nicht weiter, sondern sorgt vielmehr dafür,

DETAILREICH Die Locations wurden schick in Szene gesetzt. BILD: N-ZONE

LIEBLICH Wie immer gilt es, die eine oder andere hübsche Braut vor dem Bösen zu retten. BILD: N-ZONE

dass (insbesondere) Echtzeit-RPG-Freunde früher in den Genuss des bekannten, actionreichen Kampfsystems kommen.

BEWÄHRTE SPIELMECHANIK

Das Spielprinzip dürfte den eingefleischten Kennern der Serie bereits bekannt sein. Im Gegensatz zu rundenbasierenden Rollenspielen konzentriert sich das Kampfsystem von *Children of Mana* auf einen schnellen, actionreichen Schlagabtausch mit eurem Gegner. Hierbei stehen euch neben dem Schwert noch unzählige, aufrüstbare Requisiten zur Verfügung. Besagte Sekundärwaffen gestalten sich hierbei ebenso nützlich wie innovativ – mit dem Flegel könnt ihr beispielsweise einen Rundumschlag ausführen oder ihn ähnlich wie in *A Link to the Past* als Enterhaken gebrauchen. Trotz der netten Inszenierung krankt der Einsatz eurer Waffen hin und wieder an mangelnder Präzision. Wenn man im 21. Jahrhundert bei einem solch actionlastigen Rollenspiel immer noch auf ein 4-Wege-Schlagsystem angewiesen ist, wird auch dem größten *Mana*-Fan klar, dass dringend ein zeitgemäßes Steuerschema her muss. Ein Lock-on-System à la *Lunar Knights* oder Ähnliches wäre hier angemessen gewesen. Angenehme, farbenfrohe Akzente setzt der hübsch gestaltete, aber etwas in die Jahre gekommene Grafikstil. Die Kamera zeigt das Spielgeschehen aus einer zweidimensionalen Vogelperspektive, die in keiner Weise die Fähigkeiten des DS ausreizt, aber für die nötige Übersicht sorgt. Trotz der nicht ganz zeitgemäßen Optik schlagen sich diverse andere technische Belange des Titels sehr gut. Zu erwähnen wäre da der Sound, welcher die Atmosphäre perfekt untermalt und sich durch passende, finstere Dungeon-Musik und ruhige, fröhliche Dorf-Melodien auszeichnet.

IN 20 STUNDEN UM DIE WELT

Positiv fällt auf, dass die Geschichte keiner künstlichen Verlängerung mittels überflüssiger Nebenquests oder unnö-

Die Geister, die ich rief

Auf eurer Reise unterstützen euch die Geister, welche über unterschiedliche Eigenschaften verfügen. Hier eine Übersicht zu den kleinen Helfern.

1 Der **Feuergeist Vesuvio** herrscht über tobende Flammen und verursacht Feuerstöße.

2 **Aquaria, Geist des Wassers,** ist Gebieterin über die weiten Ozeane und Meere.

3 Der kleine **Gnom Gaius** befehligt die Mächte der Erde und attackiert mit Erschütterungen.

4 **Orka, der Windgeist,** erinnert verblüffend an einen Dschinn. Er gebietet über den Wind.

5 Der **Geist der Natur, Palmeria,** greift Gegner mit Dornenranken und würgenden Wurzeln an.

6 Der **Mondgeist Luna** steht euch mit heilenden Effekten zur Seite. Ihre Waffe: Mondstrahlen.

7 **Illumi ist ein Lichtgeist** und setzt weiße Magie zu eurem Wohle und des Feindes Tod ein.

8 **Schattengeist Umbra** herrscht über die Finsternis und kann die pure Dunkelheit heraufbeschwören.

Controller-Check

Kann die Steuerung überzeugen?

L-TASTE
Menü: Navigiert im Spiel durch das Ringmenü.
R-TASTE
Menü: Navigiert im Spiel durch das Ringmenü.
STEUERKREUZ
Bewegen: Bewegt den Hauptcharakter und navigiert durch das Menü.
MIKROFON Nicht belegt
START
Spiel pausieren: Benutzt die Start-Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen, bzw. das Spiel zu unterbrechen.
SELECT Nicht belegt
TOUCHSCREEN
Menünavigation: Hiermit könnt ihr optional im Menü navigieren.

A-KNOPF
Primärangriff: Schlagt mit eurem Schwert zu.
B-KNOPF
Magie: Gedrückt halten, um Magie zu benutzen.
Y-KNOPF
Item: Setzt einen bereitgelegten Gegenstand per Knopfdruck ein. Sehr nützlich!
X-KNOPF
Sekundärangriff: Wählt eine beliebige Zweitwaffe. Der X-Knopf dient als Shortcut.

FAZIT: Alles, was man braucht. Die Knöpfe sind intuitiv und praktisch belegt, DS-Features werden kaum unterstützt. Solide Steuerungsform, die jeden ansprechen sollte.

KONTER „Ja, das sagt der Richtige!" BILD: N-ZONE

FREIFLUG Mit dem Mana-Drachen könnt ihr zu allen Teilen der Welt reisen. BILD: N-ZONE

tiger Dialoge zum Opfer fällt. Alles ist so, wie es sein soll – jede Zeile sitzt, jede Aufgabe passt. Von der spektakulären, im Anime-Look gehaltenen Intro-Sequenz über die zahlreichen Verliese, Endgegner und Dörfer bis hin zum finalen Obermotz baut der Titel die gewohnt gute Atmosphäre auf, welche jedoch hin und wieder ihre Aussetzer hat und leibhaftige Rollenspieler das eine oder andere Mal zu langweilen droht. Die Genießer unter den RPG-Fans sollten sich auch im Klaren sein, dass das Kampfsystem nichts für schwache Nerven ist. Den größten Teil des Spiels lauft ihr schwertschwingend durch Dungeons, Wälder und Städte. Dieser Aspekt kann manchmal doch schon etwas anstrengend sein.

Nichtsdestotrotz lässt *Children of Mana* vor allem die Herzen aller Multiplayer höher schlagen: Der kooperative Mehrspielermodus überzeugt durch fantastisches Team-Gameplay und läuft mit der entsprechenden Stückzahl an Cartridges zur Höchstform auf. Schade nur, dass auf einen Ein-Modul-Mehrspielermodus verzichtet wurde.

Abschließend bleibt zu sagen, dass der Titel ein rundum gelungenes Rollenspiel geworden ist, welches sich primär an Echtzeit-Freunde richtet. Zwar wirkt die Story verglichen mit den besseren Genre-Vertretern relativ flach und unausgereift, doch dafür überzeugen die liebevollen Details, die *Children of Mana* zu einem überaus positiven Gesamteindruck verhelfen und zu einer klaren Empfehlung an RPG-Liebhaber. ■

FELIX KOTHE
rettet mal wieder die Welt.

Da ich mit Spielen wie *Secret of Mana* aufgewachsen bin, habe ich mich besonders auf diesen Titel gefreut. Von der ersten Minute an ist klar, dass *Children of Mana* nicht mit dem SNES-Klassiker mithalten kann, was eine gute Bewertung jedoch nicht verhindert. Wer keine zu hohen Anforderungen bezüglich einer komplexen Story hat, kann bedenkenlos zuschlagen.

CHRISTOPH KRAUS
vermisst die Pogopuschel.

Mich hat *Children of Mana* vollends zufriedengestellt. Sicherlich hat die Story einige Macken, doch trübt dies zu keinem Zeitpunkt die hervorragende Atmosphäre. In Zeiten der Rollenspielarmut würde ich ohne Zögern zu *Children of Mana* greifen und empfehle dies auch jedem anderen RPG-Fan.

CHILDREN OF MANA

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square-Enix
Entwickler:	Square-Enix
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	1. Quartal 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.square-enix.com
Alternativen:	Lost Magic

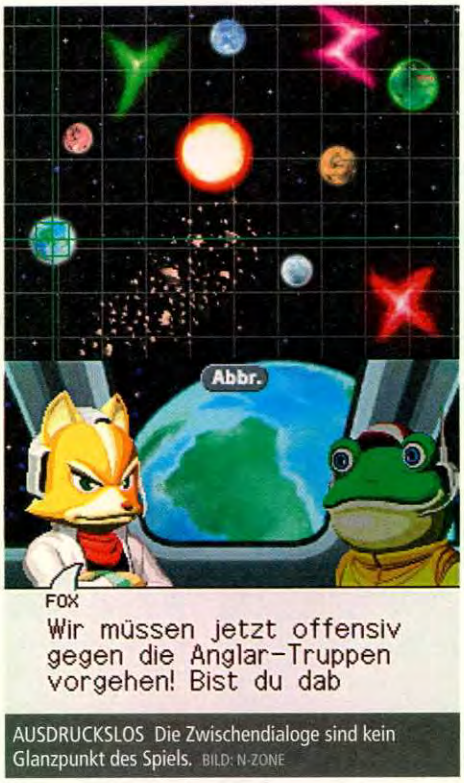
- Bekanntes, actionreiches Kampfsystem
- Starker Soundtrack
- Wenig originelle Story
- Figuren mit wenig Charakter

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 76% SOUND 85%

MULTIPLAYER **86%** SINGLEPLAYER **80%**

Hervorragendes Fantasy-Rollenspiel, das Nostalgiegefühle weckt. Kleinere Mängel sind verzeihlich.

PERFEKTIONSFLUG Die Steuerung über den Stylus funktioniert einwandfrei. BILD: N-ZONE



AUSDRUCKSLOS Die Zwischendialoge sind kein Glanzpunkt des Spiels. BILD: N-ZONE

ROLLE Eine Kreisbewegung auf dem Touchscreen lässt euch ausweichen. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Starfox Command

Fox McCloud und sein Team retten erneut das Universum

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Nach dem letzten nicht wirklich bombastischen Auftritt auf dem GameCube sorgen Fox McCloud und seine Crew nun auf dem DS für Recht und Ordnung. Dass ihr neuer Einsatz durchaus begeistern kann, haben wir schon bei unserem Import-Test festgestellt. Und bei der deutschen Version ist das nicht anders. Die Geschichte spielt einige Jahre nach dem letzten Abenteuer. Aus den Tiefen des Alls erscheint eine neue Bedrohung. Die Great Fox eilt zur Hilfe.

GENRE-SPRUNG

Nach dem Ausflug in den Adventure-Bereich vor ein paar Jahren bietet *Starfox Command* nun einen gehörigen Strategie-Einschlag. Bevor ihr in das Cockpit eures Airwings springt, müsst ihr Vorarbeit an Bord eurer Basis, der Great Fox, leisten. Dort plant ihr eure Flugroute und rückt dem Nebel des Kriegs zu Leibe. Dahinter verbirgt sich Nachschub an Waffen und Energie, aber auch Feinde lauern in der undurchsichtigen Masse. Dabei verläuft das Spielgeschehen rundenbasiert. Zuerst könnt ihr nur das Schiff von Fox bewegen, doch nach und nach stoßen auch Slippy Toad, Krystal und Co. zu eurer Truppe.

Führt euch eure Flugroute zu einem Gegner, gilt es in gewohnter *Starfox*-Manier einen actionreichen Flugkampf zu bestehen. Euer Raumschiff seht ihr auf dem Top-Screen, der Touchscreen ermöglicht euch die genaue Steuerung mittels Stylus. Selbst coole Wendemanöver und das Platzieren von Bomben sind dank der einfachen Bedienung kein Problem. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase funktioniert die Steuerung wunderbar. Ziel der Flug-Missionen ist es, entweder bestimmte Feinde zu erledigen oder eine gegnerische Basis zu zerstören. Verliert ihr einen der Kämpfe, gerät eure eigene Basis in Bedrängnis. Die Gefechte verlaufen in flüssigem 3D; den Sequenzen zwischen den Missionen fehlt es aber an Reiz. Kaum animierte Gesichter mit eingeblendeten Dialogen, die von der bekannten Fantasiesprache begleitet werden, trüben die sonst gelungene Präsentation. Die Einspielermissionen werden durch einen Multiplayer- und einen Online-Modus ergänzt. Somit ist lange für fesselnde Flugstunden gesorgt. ■

HANNS PETER GLOCK
fliegt besser als Captain Kirk.

Obwohl ich eigentlich kein Freund von Flugsimulationen bin, hat mir die gelungene Mischung aus Strategie und Action sehr gut gefallen. Die Steuerung über den Touchscreen ist genial. Einfacher geht's nicht. Die lahmen Zwischensequenzen werden durch die Möglichkeit zur Aufnahme eines eigenen Fantasie-Geplappers wenigstens etwas interessant.

STARFOX COMMAND

Genre:	Action/Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	26. Januar 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Nanostray

- Geniale Touchscreensteuerung
- Verschiedene Enden
- Gelungene Genre-Mischung
- Detailarme Präsentation

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 76% SOUND 79%

MULTIPLAYER **76%** SINGLEPLAYER **80%**

Etwas mehr Details hätten dem Spiel gut getan – trotzdem ein spannender Genre-Mix.

Fakten

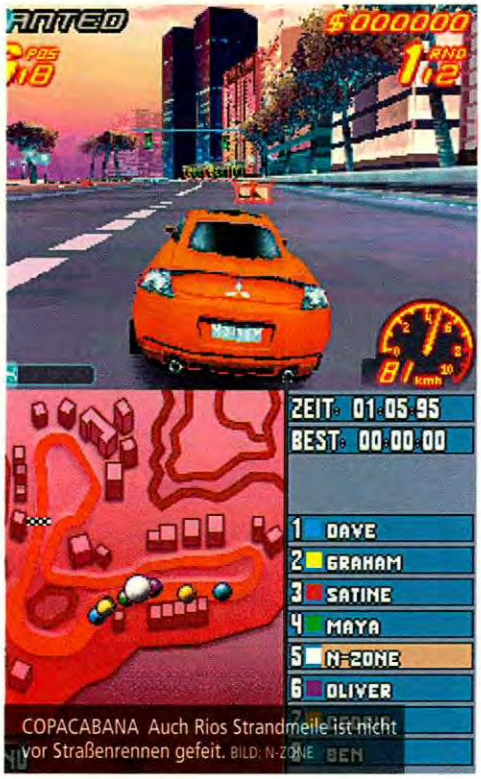
- Erster DS-Auftritt von Fox McCloud
- Krystal & Co. sind auch dabei
- Steuerung über Touchscreen
- Multiplayer-Modus und WiFi

Asphalt 2: Urban GT

Heiße Schlitten, scharfe Kurven und die Polizei im Nacken

Fakten

- Mehr als 44 lizenzierte Autos
- 14 Strecken in verschiedenen Städten
- Arcade- und Evolutionsmodus



COPACABANA Auch Rios Strandmeile ist nicht vor Straßenrennen gefeit. BILD: N-ZONE

Schon der Vorgänger konnte durch gelungene Steuerung, tolle Grafik und einen spaßigen Multiplayer-Modus überzeugen. Teil 2 setzt diesen Erfolg fort. Hübsche Kurse und ein riesiger Fuhrpark sorgen für Abwechslung. Selten hatte man auf dem kleinen Bildschirm des DS ein derartiges Gefühl für Geschwindigkeit. Die Steuerung ist simpel und eingängig. Schnell bleiben die – vielleicht zu einfältigen – Kontrahenten oder die Polizei hinter der eigenen Karosse. Und falls doch einmal jemand überholen sollte, braucht ihr nicht zimperlich zu sein: Ein wenig Drängeln, ein geschickter Boost und schon ist der virtuelle Gegner gestoppt. Im Evolutions-Modus steigert ihr euren Ruhm und scheffelt jede Menge Kohle. Damit lassen sich neue Boliden und Upgrades erwerben. Vier Spieler können im Multiplayer-Modus gegeneinander antreten. Dafür wird jedoch leider jeweils ein Modul benötigt. Aber auch alleine macht das Spiel eine Menge Spaß. Die coole Musikbegleitung und die deutschen Sprachsamples von Polizei und Co. werten die Renn-Atmosphäre positiv auf. **(hpg)**

TEST
ASPHALT URBAN GT 2

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	SNK
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschr.
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	23. November 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Ridge Racer DS

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 84% SOUND 75%

MULTIPLAYER **78%** SINGLEPLAYER **79%**

Pfeilschneller und hübscher DS-Racer, der auf den Spuren von Need for Speed wandelt.

Actionloop

Achtung, diese Murmeln machen süchtig!

Fakten

- Gehört zur Touch!-Generations-Serie
- 60 Puzzle-Missionen
- Spezielle Boss- und Bonus-Missionen

AUF EINEN STREICH Bonusitems gibt's auch. Hier werden alle Kugeln einer Farbe zerstört. BILD: NINTENDO

VERWIRREND Komplizierte Rollbahnen und mehrere Kanonen sorgen für Hektik. BILD: NINTENDO

Puzzloop", „Ballistic" oder „Zuma" – die Spielidee von *Actionloop* trug bereits viele Namen und wurde auf vielen Systemen umgesetzt, doch für den DS ist sie noch brandneu. Begriffen ist das Spiel sehr schnell: Aus einer Kanone in der Bildschirmmitte schnippt man mittels Stylus verschiedenfarbige Kugeln in alle Richtungen, um eine Kolonne an Kugeln aufzuhalten, die unerbittlich einem Abgrund entgegenrollen. Berühren sich drei gleichfarbige Kugeln, lösen sie sich auf. Der Clou: Wenn an beiden Seiten der neu entstandenen Lücke beide Kugeln die gleiche Farbe haben, ziehen sie einander an und ermöglichen trickreiche Kombos. Diese stoßen die Murmelkette zusätzlich zurück und geben dem gestressten Spieler etwas Zeit zum Nachdenken. Schließlich wird das Spielgeschehen immer schneller und die Anzahl der Farben steigt auch noch an. Für geruhsame Naturen bietet sich da der Puzzlemodus an, in dem man eine Kugelkette mit einer begrenzten Auswahl an Geschossen komplett auflösen muss. Aufgrund des absolut eingängigen Gameplays und des fordernden Marathon-Modus greift man immer wieder gerne zu *Actionloop*. Ein zeitloser Spaß! **(sst)**

TEST
ACTIONLOOP

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Mitchell
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschr.
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	26. Januar 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Meteos

WERTUNG STEUERUNG 84% GRAFIK 34% SOUND 60%

MULTIPLAYER **74%** SINGLEPLAYER **80%**

Dank der intuitiven Bedienung und des genialen Spielprinzips können Fans zugreifen.

Superman Returns

Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist langweilig.

Ähnlich wie im Kino kehrt Superman auch auf dem DS nur mit mäßigem Erfolg zurück. Obwohl dem Mann aus Stahl gleich zu Beginn eines von neun kultigen Kostümen verpasst werden kann, bleibt der Spaß kurz nach der ersten langen Ladezeit auf der Strecke. Um Metropolis zu retten, muss Supi über ein Spielfeld auf dem Touchscreen zu einem Einsatzort navigiert werden. Dort wechselt das Geschehen auf den oberen Schirm und in die Third-Person-Perspektive. In optisch nüchternen Häuserschluchten müsst ihr dann auf Zeit Gegner ausschalten oder andere Missionen erfüllen. Egal wie Superman sich dabei fortbewegt, die Steuerung ist umständlich – vor allem beim Fliegen auf engstem Raum. Die Bosskämpfe sind reine Geschicklichkeitspassagen, der Mehrspielermodus monoton. Kein gelungenes Comeback. **(hpg)**

VERFLOGENER SPASS Die Flugpassagen machen nicht viel her. BILD: N-ZONE

TEST
SUPERMAN RETURNS

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Tiburon
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	23. November 2006
Spieler:	1-4
Web:	besuperman.com
Alternativen:	Spiderman 2

WERTUNG (STEUERUNG 58% GRAFIK 62% SOUND 59%)

MULTIPLAYER 52% SINGLEPLAYER 51%

Fans des stählernen Kryptoniers sind wohl mit einem Videoabend besser bedient.

Meine Tierarztpraxis

Ein Tierarzt für alle Felle

In dieser Tierarzt-Simluation erwirtschaftet ihr euch durch die schweißtreibende Behandlung der pelzigen Freunde eurer Mitmenschen die eigene (hoffentlich) erfolgreiche Tierklinik. Anfangs noch auf Standard-Medikamente und eine spärliche Kundenanzahl beschränkt, baut ihr euch im Verlauf des Spieles euer medizinisches Imperium auf. Des fanatischen Tierfreundes Segen ist aller anderen Leid: Das Behandeln der Tiere gestaltet sich zu simpel und unausgereift und kann mit der Komplexität eines *Sims 2: Haustiere* nicht mithalten. Auch technisch gibt es nichts zu bewundern: Grafik und Sound sind zweckgemäß, besondere Effekte oder Animationen gibt es nicht. Auch wenn *Meine Tierarztpraxis* mit liebevoll kindgerechtem Gameplay aufwartet, so übertrumpfen die qualitativ besseren Alternativen den Titel mühelos. **(fk)**

TIERKLINIK In eurer Praxis nehmt ihr euch eurer Patienten an. BILD: N-ZONE

TEST
MEINE TIERARZTPRAXIS

Genre:	Simulation
Hersteller:	dtp
Entwickler:	Independent Arts Software
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	24. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.dtp-ag.com
Alternativen:	Die Sims 2: Haustiere

WERTUNG (STEUERUNG 80% GRAFIK 53% SOUND 56%)

MULTIPLAYER – SINGLEPLAYER 59%

Simple und einfache Sims-Alternative, der es an Komplexität mangelt

Winx Club Quest for the Codex

Öde Fernsehserie, öde Minispiele

Winx Club zeigt, dass Spiele nach Fernsehserien nicht ohne Grund oft mit dem Vorurteil der Minderwertigkeit konfrontiert werden. Bloom und ihre Freundinnen fliegen durch langweilige, seitlich scrollende Abschnitte und erledigen Feinde mit einem Energiestrahl oder lösen belanglose Minispiele. Deren Steuerung über den Touchscreen funktioniert nicht übel, das ändert aber auch nichts am fehlenden Spaßfaktor. Einzig witziges Feature ist der magische Kleiderschrank: Dabei können die Elfen völlig neu gestylt werden. Eine Vielzahl unterschiedlichster Outfits ermöglicht etliche Variationen. Zudem kann ein Kostüm neu bemalt werden. Dieses Extra rechtfertigt aber noch keinen Kauf. **(hpg)**

FEENREIGEN Langbeinige Elfen fliegen durch fade Levels. BILD: N-ZONE

TEST
WINX CLUB

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Powerhead Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	November 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.winxclub.com
Alternativen:	Arielle die Meerjungfrau

WERTUNG (STEUERUNG 75% GRAFIK 69% SOUND 68%)

MULTIPLAYER 62% SINGLEPLAYER 61%

Aufgrund schnell aufkommender Ödnis nur für extreme Fans der Serie geeignet

Tenchu: Dark Secret

Dunkle Zeiten fordern dunkle Taten …

Nachdem *Tenchu* auf der PlayStation zahlreiche Fans begeistern konnte, erhalten nun auch Handheld-Zocker einen Ableger der fernöstlichen Abenteuerserie. In der Rolle zweier rechtschaffener Ninja kämpft ihr euch durch zahlreiche Missionen und schickt dabei so manchen fiesen Schergen in die ewigen Jagdgründe. Ihr schleicht mit euren Protagonisten durch unterschiedliche, relativ kleine Levels, um recht anspruchslose Aufgaben zu erfüllen. Der Schwierigkeitsgrad und die KI der Feinde lassen sehr zu wünschen übrig. Außerdem grenzen die Missionen, Dialoge und Kampfeinlagen an Unterforderung. Lediglich die Technik weiß im Ansatz zu überzeugen und punktet vor allem durch die solide akustische Präsentation und die weitläufigen Areale. Trotz alledem ist *Tenchu DS* für Action-Adventure-Fans nicht mehr als ein Kompromiss. **(fk)**

SCHLÄGEREI Die simplen Gegner stellen kein Problem dar. BILD: N-ZONE

TEST
TENCHU: DARK SECRET

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	FromSoftware
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	24. November 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Eragon

WERTUNG (STEUERUNG 74% GRAFIK 75% SOUND 80%)

MULTIPLAYER 51% SINGLEPLAYER 56%

Schlichtes Ninja-Adventure, geprägt durch träges Gameplay und schwache KI

KLEBRIG Mit dem Kaugummi könnt ihr Baumstümpfe zum Trampolin umfunktionieren. BILD: N-ZONE

MARIO KART Hin und wieder müsst ihr euch hinters Steuer eines solchen Racers klemmen. BILD: N-ZONE

Fakten

- Für alle Konsolen erhältlich
- Gewohnte Jump&Run-Kost
- Beinhaltet alternative Kostüme für Rayman

Rayman Raving Rabbids

Hals- und Beinbruch? Nie gehört …

AUTOR: FELIX KOTHE

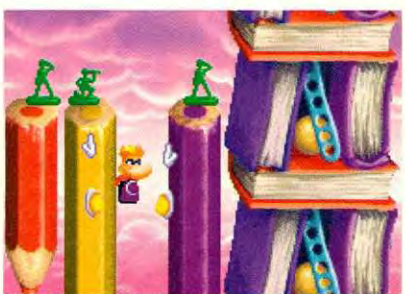
Raymans Erstauftritt auf dem Game Boy Advance fand bereits zum Launch des Handhelds statt. *Rayman Advance* sollte eine angemessene Jump&Run-Alternative zu den *Mario*-Remakes darstellen und begeisterte vor allem durch seine prachtvolle optische Gestaltung. Im Gegensatz zu den übrigen Konsolen-Varianten von *Raving Rabbids* stellt Raymans neuester GBA-Auftritt ein klassisches, reinrassiges Jump & Run dar, weit entfernt von den üblichen Minispielsammlungen, die sich um durchgeknallte Hasen drehen.

KLEIDER MACHEN LEUTE

Was soll man dazu noch sagen: Rayman ist eben Rayman. Ihr lauft und springt durch schöne Levels, die aufwendig modelliert und mit der dazu passenden Musik untermalt wurden. Natürlich hat der gliederlose Held keine seiner Fähigkeiten einbüßen müssen. Ihr könnt also immer noch eure nicht am Körper befestigten Hände auf fiese Gegner schleudern oder per Propeller-Frisur durch die Lüfte schweben. Die namensgebenden Raving Rabbids sind natürlich auch mit von der Partie und mischen Rayman und Co. gehörig auf. Im Kampf gegen besagte Widersacher helfen euch alternative Kostüme, die ihr nach Belieben an- und ausziehen könnt. Beispielsweise fängt der Hauptcharakter bei angelegtem Punk-Outfit samt dazugehöriger Frisur an, Kaugummi zu kauen, welchen er bei Bedarf auf seine Gegner spucken kann.

ZUGABE

Die Grafik glänzt wie immer mit flüssigen Animationen und bildhübschen Hintergründen. Vor allem das Charakter-Design kann besonders überzeugen. Die Musik geht ebenfalls in Ordnung und passt wie die Faust aufs Auge. Kleiner Spaßdämpfer: Das meiste werden *Rayman*-Kenner bereits gesehen haben und mit den alternativen Kostümen hört die Liste der Neuerungen auch schon auf. Dies sollte jedoch niemanden davon abhalten, sich der herrlich kunterbunten Jump&Run-Kost hinzugeben, die *Rayman Raving Rabbids* bietet. ■



DONKEY KONG? Das Klettern hat Rayman in Raving Rabbids natürlich nicht verlernt. BILD: N-ZONE

TÜR AUF! Im Alte-Oma-Kostüm erkennen die Feinde in euch keine Gefahr. BILD: N-ZONE

FELIX KOTHE
erfreut sich seiner Extremitäten.

Es kommt mir vor, als wäre es erst gestern gewesen … Stolz hielt ich meinen neuen Game Boy Advance in den Händen, mitsamt meinem ersten GBA-Spiel: *Rayman Advance*. Es freut mich, dass *Raving Rabbids* an die vergangenen Erfolge des gliederlosen Strahlemanns anknüpfen kann und mit den vielen witzigen Ideen überzeugt. Wer weiß, ob eine Minispielsammlung, wie sie *Raving Rabbids* in sämtlichen anderen Konsolen-Versionen bietet, genauso gut angekommen wäre … Letztlich ist jedoch auch die Qualität des besten Jump & Runs nur eine Frage des persönlichen Geschmacks – die einen spielen *Rayman* oder *Mario*, die anderen geben sich mit *SpongeBob* zufrieden … gell, Sascha? *g*

RAYMAN RAVING RABBIDS

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montpellier
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	7. Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.ubi.com
Alternativen:	Rayman 3: Hoodlum Havoc

- Gewohnt gutes Jump&Run-Gameplay
- Amüsantes Charakter-Design
- Levels hin und wieder unübersichtlich
- Kaum Neuerungen

WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 87% SOUND 84%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **83%**

Hervorragendes Oldschool-Jump&Run, das sich durch schicke Technik und amüsante Charaktere auszeichnet.

Tony Hawk's Downhill Jam

Ist Tony auch in 3D der Meister auf dem Skateboard?

Wie wichtig es ist, sich weiterzuentwickeln, weiß Altmeister Tony Hawk sicherlich nur zu gut – und auch Activision gibt sich nicht mit Stillstand zufrieden und geht mit *Downhill Jam* einen ganz eigenen Weg. Zwar stehen wieder jede Menge spektakulärer Tricks auf dem Programm, allerdings liegt der Schwerpunkt eurer Skaterkarriere eindeutig auf Highspeed-Rennen, die Graps und Flips sind wie auf Wii nur Mittel zum Zweck, um die Boost-Leiste zu füllen und richtig Fahrt aufzunehmen. Auf dem Weg zum besten Skater der Welt führt euch die Tour rund um den Globus zu insgesamt zehn spektakulären Locations von Hongkong bis nach San Francisco. Das alles klingt durchaus gelungen, scheitert aber an der Game-Boy-Technik. So zuckelt die Grafik lieblos vor sich hin und erstickt jedes Geschwindigkeitsgefühl im Keim. *Tony Hawk's Downhill Jam* kann trotz solider Spielmechanik nicht an die glorreichen Titel der Vergangenheit anknüpfen. Aber irgendwann ist es für jeden Altmeister Zeit, abzutreten! **(sd)**

TEST
T. H.'S DOWNHILL JAM

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	8. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.activision.de
Alternativen:	T. H.'s American Sk8land

WERTUNG STEUERUNG 74% GRAFIK 58% SOUND 70%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **64%**

Tony Hawk scheitert trotz solidem Gameplay und gutem Karriere-Modus an der GB-Technik.

UNSPEKTAKULÄR Die Grafik ist trist und langweilig. BILD: N-ZONE

MILLIMETERARBEIT Wer länger grindet, erhält mehr Boost. BILD: N-ZONE

Fakten

- 10 Skate-Locations
- Karriere-Modus
- Skateboard-Upgrades

Meine Tierklinik in Afrika

Geniale Geschäftsidee: eine Tierklinik in Afrika?

Heutzutage kann jeder Tierarzt werden! Selbst ohne Medizinstudium und Büffelei eröffnen Hobby-Veterinäre in *Meine Tierklinik in Afrika* ein kleines Hospital für Erdmännchen, Erdferkel, Leoparden, Löwenbabys, kleine Elefanten oder Zebrafohlen. Mit einem Startkapital von 5.000 Euro fangt ihr ganz klein an, bevor Wildhüter euch die ersten Erdmännchen bringen, die ihr pflegen müsst, um so Geld in die Kasse zu spülen. So baut ihr nach und nach eure Gehege aus und nehmt auch größere Tiere wie Elefanten oder Löwen auf. Aber nicht nur um die Tiere solltet ihr euch kümmern, sondern auch um die eigene Bildung. Denn wer fleißig Bücher liest, schaltet neue Tierrassen frei. *Meine Tierklinik in Afrika* ist eine einsteigerfreundliche Wirtschaftssimulation, die aufgrund der begrenzten Komplexität und minimalen Tierarten aber nur kurzfristig fesselt. Dafür sorgen die aufgabenbasierten Szenarien für Kurzweil und jüngere Spieler bekommen einen guten Einblick in das Genre – wer schon ähnliche Spiele hat, kann sich das Geld getrost sparen. **(sd)**

TEST
MEINE TIERKLINIK IN A.

Genre:	Simulation
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Braingame
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	1. Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.kochmedia.de
Alternativen:	Meine Tierpension

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 58% SOUND 67%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **60%**

Wirtschaftssimulation für jüngere Spielerinnen, die Meine Tierarztpraxis noch nicht kennen.

DRECKSARBEIT Das Reinigen der Gehege gehört zum Job. BILD: N-ZONE

GEPFLEGTE KONVERSATION Auch Erdmännchen brauchen Unterhaltung. BILD: N-ZONE

Fakten

- Ausbaubare Tierklinik
- Sechs Tiere
- Erlernbare Fähigkeiten

Eragon

Drachenreiter auf Abwegen?

Auf dem Game Boy beweist sich Filmheld und Videospiel-neueinsteiger *Eragon* nicht als Action-Adventure- sondern als Rollenspielexperte. Ihr durchstreift mit einer kleinen Gruppe, bestehend aus Zauberern und Kriegern, kleine Dörfer, finstere Wälder und weitläufige Ebenen. Hierbei stoßt ihr ab und an auf fiese Gegnergruppen, die ihr im rollenspieltypischen, rundenbasierenden Kampfsystem niedermetzelt. Das Gameplay besteht aus altbackener RPG-Kost ohne nennenswerte Innovationen. Die Story birgt wenig Atmosphäre und die Dialoge wirken meist etwas flach. Die Kämpfe sind nett in Szene gesetzt, reichen jedoch nicht an die Komplexität eines *Golden Sun* heran. Eragons Game-Boy-Auftritt bietet bekannte RPG-Kost, welche für den leidenschaftlichen Rollenspieler und für Fans sicherlich einen Blick wert ist. **(fk)**

STRIKER Im Spielverlauf erlernt ihr RPG-typisch neue Angriffe. BILD: N-ZONE

TEST
ERAGON

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Amaze Entertainment
Entwickler:	Vivendi
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	24. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.knowwonder.com
Alternativen:	Golden Sun 2

WERTUNG — Steuerung 74% Grafik 77% Sound 71%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **70%**

Solides Rollenspiel mit Oldschool-Gameplay. Für Eragon-Fans ein Muss.

Coco, der neugierige Affe

Affiges Jump&Run

Held des Spiels ist der wissensdurstige Affe Coco, der durch seine Neugier schon in vielen Büchern und in einem Kinofilm für allerlei Trubel gesorgt hat. Im gleichnamigen Videospiel gibt sich der kleine Racker äußerst eintönig. Obwohl er über ein großes Bewegungsrepertoire verfügt, machen die Sprungpassagen wenig Freude. Die stupid hin- und herlaufenden Gegner müssen umgangen werden, denn wehren kann sich der kleine Affe nicht. Schnell sind die drei Energiepunkte aufgebraucht und man startet wieder vom letzten Rücksetzpunkt. 14 Levels wollen bestritten werden, doch die ständige Wiederholung der Abläufe macht darauf keine Lust. Die Tatsache, dass der Affe schon über ein halbes Jahrhundert auf dem Buckel hat, erklärt wohl auch den mangelnden Batteriespeicher und das Passwortsystem. **(hpg)**

KONGO Der Dschungel erinnert an die Heimat von Donkey Kong. BILD: N-ZONE

TEST
COCO, DER NEUGIERIGE AFFE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Torus Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	29. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Donkey Kong Country

WERTUNG — Steuerung 78% Grafik 72% Sound 65%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **71%**

Etwas mehr Abwechslung hätte dem Titel gut getan. Für zwischendurch ganz okay.

Biene Maja: Klatschmohnwiese in Gefahr

Maja und Willi fliegen auf dem Game Boy

Ein heftiger Sturm hat die Freunde der beiden Bienenkinder überall auf der großen Wiese verstreut. Um alle zu retten, müsst ihr euch als Maja oder Willi durch fünf farbenfrohe Welten mit mehr als 30 Spielabschnitten schlagen. Habt ihr genug Nektar eingesammelt, können die Bienchen auch ein wenig durch die Lüfte gleiten. Dies hilft enorm bei den vielen Hüpfeinlagen. Die Grafik unterscheidet sich kaum von der bereits erschienenen Fassung für den DS. Das Malbuch sowie die Minispiele haben es leider nicht in die Version für den Game Boy geschafft. Trotzdem haben junge Gamer sicherlich auch auf dem Game Boy viel Freude mit dem honigsüßen Bienenabenteuer. Ältere Semester holen sich aber lieber *Mario* oder *Sonic*. **(hpg)**

BENZIN Solange der Honigtopf gefüllt ist, könnt ihr fliegen BILD: N-ZONE

TEST
BIENE MAJA: KIG

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Independent Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	23. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.midway.com
Alternativen:	Super Mario World

WERTUNG — Steuerung 78% Grafik 69% Sound 65%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **76%**

Niedliches Jump & Run für kleine Gamer. Für routinierte Spieler viel zu leicht.

Flutsch und weg

Auf ein Neues!

Flutsch und weg erzählt die Geschichte des gleichnamigen Films, in der ihr in die Rollen von Roddy, Rita und Jammy Dodger schlüpft, um dem breitmäuligen Schurken Von Kröte entgegenzutreten. Der Spielverlauf gestaltet sich so wie schon vor 10 Jahren und erfindet das Genre in keinster Weise neu. Ihr lauft durch 2D-Levels, sammelt irgendwelche Münzen und beseitigt dabei einige Gegner. Abgesehen davon, dass dieses Prinzip zu sehr ausgelutscht ist, um ohne irgendwelche Besonderheiten oder einen innovativen Levelaufbau noch irgendjemanden vom Hocker zu reißen, kann der Titel weder technisch noch spielerisch in irgendeiner Form überzeugen. *Flutsch und weg* punktet lediglich mit seinen kindgerechten Charakteren. Und jetzt dürfen alle mal lachen: Gespeichert wird per Passwortsystem. **(fk)**

KAMPFSPORT Feinde besiegt ihr per Knöpfchengedrücke. BILD: N-ZONE

TEST
FLUTSCH UND WEG

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	D3 Publisher
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	24. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.d3publisher.us
Alternativen:	Yoshi's Island

WERTUNG — Steuerung 54% Grafik 62% Sound 60%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **42%**

Mäusejagd ohne jeglichen Motivationsfaktor. Nein, liebe Entwickler, so macht man's nicht!

Spyro: A New Beginning

„Wo komme ich her?"

Auch auf Nintendos Kleinstem zieht der lila Drache Spyro aus, seine Abstammung zu erkunden und dabei die Pläne der finsteren Cynder und ihrer gigantischen Armee zu durchkreuzen. In bekannter Jump&Run-Manier rennt und springt ihr mit dem sympathischen Hauptcharakter durch 2D-Levels, welche vom Design her recht abwechslungsreich gestaltet wurden und mit Feuer- und Eislandschaften zu überzeugen wissen. Im Gegensatz zur DS-Version von *A New Beginning* bleibt der Spielspaß hier jedoch gehörig auf der Strecke. Story, Arealdesign und Steuerung überzeugen nur bedingt und vermitteln keinen so spaßigen Spielfluss wie das Doppelbildschirm-Pendant. Auch technisch hat der GBA schon bewiesen, dass er bei weitem zu mehr imstande ist. Einen echten Spyro-Fan wird dies jedoch vom Kauf nicht abhalten. **(fk)**

FEUER & EIS Spyro bringt nicht nur Schnee zum Schmelzen! BILD: N-ZONE

TEST
SPYRO: A NEW BEGINNING

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Amaze Entertainment
Entwickler:	Vivendi Games
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	27. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	www.amazeentertainment.com
Alternativen:	Spyro Fusion

WERTUNG Steuerung 70% Grafik 76% Sound 72%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 60%

Nettes Hüpfspiel, das jedoch nicht an frühere Spyro-Erfolge anzuknüpfen vermag.

Best Friends Hunde & Katzen

Tierliebe per Tastendruck

Haustiere kommen in Mode. *Nintendogs* hat den Grundstein gelegt und Spiele wie *Catz, Dogz* oder *Hunde & Katzen* knüpfen daran an, deutlich bemüht, den reizvollen Haustier-Charme möglichst gut (oder sogar besser) zu vermitteln. Qualitativ bestehen jedoch enorme Unterschiede zwischen Nintendos Hunde-Simulation und der restlichen Software. Ziel von *Best Friends: Hunde & Katzen* ist es, sich um das Wohlbefinden seines eigenen, lieb gewonnenen Haustieres zu kümmern. Das Füttern, Streicheln und Spielen gehört hier natürlich zur Routine. Allerdings werden sämtliche Tätigkeiten per Menü ausgewählt, sodass der Spieler selbst fast überhaupt nicht gefordert wird und kaum mit seinem Schützling interagieren kann. Den größten Pluspunkt stellt der für die Zielgruppe anziehende Knuddeleffekt der Haustiere dar. **(fk)**

AUSLAUF Im Garten führt ihr euer Tier spazieren. BILD: N-ZONE

TEST
BEST FRIENDS HUNDE & KATZEN

Genre:	Simulation
Hersteller:	dtp Entertainment AG
Entwickler:	dtp Entertainment AG
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	27. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	www.dtp-ag.com
Alternativen:	Dogz

WERTUNG Steuerung 72% Grafik 64% Sound 31%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 51%

Nettes kleines Spiel. Und nun wenden wir uns alle wieder Nintendogs zu …

Ab durch die Hecke Hammy dreht durch

Heckenbewohner als verrückte Golfspieler

Hungrige Tiere sind zu allem bereit: auch zum Minigolf. Mithilfe des Balls räumen sie störende Elektrogeräte aus dem Weg und öffnen Kühlschränke. Doch ohne Vorarbeit geht es nicht. Als durchgedrehtes Eichhörnchen schleicht ihr vor dem Abschlag noch über den Platz, verdreht Rampen oder schiebt Hindernisse zur Seite. Danach läuft alles wie in gängigen Golf-Simulationen ab. Nachdem Richtung und Schlagkraft bestimmt wurden, schießt der Ball über den Rasen, Teppich oder Holzboden – je nachdem, wo die Heckenbewohner gerade golfen. Nach dem ersten Durchspielen locken schwerere Varianten der Einzelspielerplätze. Das Mehrspieler-Turnier auf nur einem Game Boy ist durchaus amüsant. **(hpg)**

SCHÄDLINGE Im Haus müssen Mäusefallen zerstört werden. BILD: N-ZONE

TEST
AB DURCH DIE HECKE

Genre:	Sportsimulation
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	23. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.activision.de
Alternativen:	Mario Golf: Advance Tour

WERTUNG Steuerung 79% Grafik 75% Sound 65%

MULTIPLAYER 75%

SINGLEPLAYER 73%

Witzige Golfsimulation, die vier Spieler gleichzeitig an einen Game Boy fesseln kann.

Winx Club Quest for the Codex

Magielose Feen auf dem Game Boy

Auch auf dem Game Boy treiben die Teenager-Feen ihr Unwesen. Das Spielprinzip ist das gleiche: Eine Sammlung mittelmäßiger Minispiele wurde in eine Handlung verpackt, die anhand von Dialogen der Akteurinnen weitergesponnen wird. Dabei gestalten sich die Minispiele in der Game-Boy-Version anspruchsvoller als auf dem DS. Hier wurde gekonnt von Klassikern wie *Tetris Attack* und *Breakout* abgekupfert. Der spaßige „magische Kleiderschrank" der DS-Version ist auch in Ansätzen vorhanden. Es kann aber nur zwischen kompletten Outfits gewählt werden. In puncto Grafik hat logischerweise die DS-Version die Nase vorn. Mehr „Spaß" erwartet *Winx*-Fans beim Game-Boy-Spiel. Dafür sorgen etwas bessere Minispiele. **(hpg)**

OUTBREAK Gut geklaute Minispiele sorgen im Spiel für Spaß. BILD: N-ZONE

TEST
WINX CLUB

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Powerhead Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	November 2006
Spieler:	1
Web:	www.winxclub.com
Alternativen:	Bratz Dolls

WERTUNG Steuerung 74% Grafik 67% Sound 69%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 64%

Dank besserer Minigames etwas besser als die kaum fordernde Version für den DS.

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Eine gute Wahl

Endlich ist nun Wii in Japan erschienen und natürlich allerorten ausverkauft. Will man dringend eine Konsole, so sind Reservierungen oder das Warten in langen Schlangen unvermeidlich. Es ist ja auch nicht verwunderlich, schließlich ist die Wii frisch auf dem Markt und die technikverliebten Japaner sind verrückt danach. Doch wer hätte gedacht, dass auch heute noch – zwei Jahre nach seinem Start – der Nintendo DS Lite immer noch chronisch ausverkauft ist? Etwa zwölf Millionen Mal verkaufte sich das Handheld allein in Japan. Statistisch gesehen besitzt fast jeder zehnte Japaner einen DS, doch nach wie vor wird den Läden jede neue Lieferung aus den Händen gerissen. Wen wundert in diesem Zusammenhang, dass *Dragon Quest IX* auf dem DS erscheint? Es ist vielmehr die endgültige Bestätigung und der Ritterschlag für das Handheld. Anfangs belachte man dieses merkwürdige Ding mit den neuartigen Features. Doch mit der Lite-Version, einem grandiosen Software-Line-up und der Touch-Generation gelang es Nintendo, den DS auf Augenhöhe mit Heimkonsolen wie die PS2 zu bringen. 2007 wird nun die Ernte dieser Entwicklung eingefahren, wenn ein nie gesehenes Maß an Top-Titeln für den DS erscheint. Allein mit *Final Fantasy XII*, *Crystal Chronicles* und *Dragon Quest IX* steht ein RPG-Dreigespann in den Startlöchern, das seinesgleichen sucht. Also, ich freue mich auf 2007. Und ihr?

NEWS-TICKER

TAMAGOTCHI FÜR DS Neben der Wii-Fassung wird in Japan auch ein *Tamagotchi*-Spiel für den DS erscheinen. Doch anstatt – wie beim Spielzeugvorbild – ein virtuelles Haustier zu pflegen, stürzt man sich in ein kindgerechtes und knallbuntes Rollenspiel. Ende März wird *Tamagotchi RPG* erscheinen.

TRAB ODER GALOPP? In Japan herrscht einfach ein anderer Spielegeschmack. Zug- und Busfahrersimulationen erfreuen sich großer Beliebtheit und auch Pferderenn-Simulationen werden gerne gespielt. Kein Wunder, dass Koei jetzt *G1 Jockey 4* für die Wii ankündigte, das auf dem bereits erschienenen PS2-Spiel basiert.

Dragon Quest IX

Square lässt die Bombe platzen: Teil 9 kommt für den DS!

ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Square-Enix, **Termin:** 2007, **Web:** www.level5.co.jp/products/dq9

Als Square im Dezember zur Pressekonferenz lud, war klar, dass endlich Details zum neunten Teil der *Dragon Quest*-Reihe bekannt würden. Vor allem würde das System verraten, auf dem das Spiel erscheint. Würde es die PS3 sein? Oder Wii? Die Antwort überraschte die Fachpresse: *Dragon Quest IX* wird auf dem Nintendo DS erscheinen! Es wird kein Spin-off und kein Remake sein, sondern der direkte Nachfolger des grandiosen achten Teils für die PS2 – auf einem Handheld. Entwickler Level 5 konnte wieder Kouichi Sugiyama für den Soundtrack und Akira Toriyama – bekannt durch *Dragon Ball* – für das Charakterdesign gewinnen. Diesbezüglich wird das Spiel so traditionell, wie man es von der Serie gewohnt ist. Dennoch werden die Features der Hardware voll genutzt. Der obere Screen zeigt eine Karte an, das Inventory wird mittels Stylus bedient und bis zu vier Spieler dürfen gemeinsam via WiFi in die Schlacht ziehen. Noch 2007 soll der Titel in Japan erscheinen und ein Release in Europa ist mehr als wahrscheinlich. Freuen wir uns drauf! **(wh/sst)**

BILDSCHÖN Die ersten Screenshots versprechen eine tolle Grafik. BILD: SQUARE-ENIX

TEAMWORK Das actionreiche Spiel kann auch zu viert bestritten werden. BILD: SQUARE-ENIX

Professor Layton & the Mysterious Village

Square lässt die Bombe platzen: Teil 9 kommt für den DS!

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller:** Level 5, **Termin:** 2007, **Web:** www.level5.co.jp/products/layton

Puzzle- und Knobelspiele gibt es viele auf Nintendos DS. Doch selten machte ein solches Spiel einen so netten Eindruck wie *Professor Layton* von Level 5. Hier wird mit dem sterilen Look von *Kawashima* & Co. gebrochen und handgezeichnete Charaktere und Umgebungen verwöhnen das Auge. Wer will, kann der Handlung im Rahmen einer abenteuerlichen Story folgen, darf aber kein richtiges Adventure erwarten. Vielmehr werden im Rahmen der Handlung immer wieder kleine Knobeleien präsentiert, die der Spieler lösen muss. Dabei wird querbeet alles abgedeckt, was die Bezeichnung Rätsel tragen könnte, seien es Zahlenspiele oder Logikübungen. Wer nicht weiterweiß, darf gesammelte Punkte in Tipps investieren. Mit seinem einzigartigen Grafikstil ragt dieser Titel deutlich aus der inzwischen breiten Masse der Trainings- und Knobelspiele hervor und macht bereits jetzt einen tollen Eindruck. Hoffen wir also, dass ein Release in Europa in Aussicht ist. **(wh/sst)**

HÜBSCH Der Grafikstil wirkt erwachsen und doch märchenhaft. BILD: LEVEL 5

KNIFFLIG Eure grauen Zellen dürften ins Schwitzen kommen. BILD: LEVEL 5

Wii-Lotterie

Wer gezogen wird, darf kaufen.

Das Internetkaufhaus Amazon.com greift aufgrund des Ansturms auf Wii zu drastischen Maßnahmen.

QUAL DER WAHL Welche Konsole wollt ihr gewinnen? Wie, ihr wollt sie kaufen? Das geht derzeit noch nicht mal bei Amazon. BILD: N-ZONE

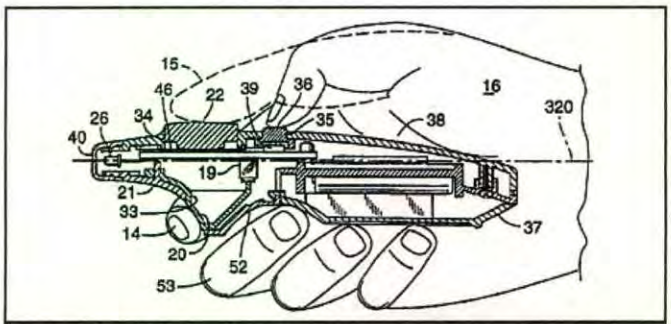
Das Online-Kaufhaus Amazon bietet den kaufverrückten Amerikanern seit ein paar Wochen ein besonderes Schnäppchen: Die Kunden dürfen abstimmen, welchen Gegenstand sie zum Billigpreis kaufen wollen, und schlagen zu einem festgelegten Zeitpunkt zu. Doch als sich die Konsolenfans für eine Xbox 360 für 100 Dollar entschieden, rauchte durch den riesigen Andrang die komplette Amazon-Webseite ab – rund 1.000 Systeme wechselten in weniger als 60 Sekunden den Besitzer. Jetzt plant Amazon den nächsten Coup: US-Spieler wählen, welche gerade erschienene und überall ausverkaufte Konsole sie am liebsten hätten: eine Wii, eine PlayStation 3 mit 20- oder eine mit 60-GByte-Festplatte. Um ein entsprechendes Kauf-Chaos diesmal zu vermeiden, gibt's auf die Geräte keinen Rabatt. Außerdem werden die glücklichen Käufer aus allen Teilnehmern zufällig ausgewählt. Bei einer Wii stehen die Chancen dafür derzeit bei 28:1, deutlich besser als die, eine PS3 mit 60-GByte-Festplatte zu ergattern: 44:1. Aber beides ist Immer noch wahrscheinlicher als jemals (als Mann) ein Supermodel zum Essen auszuführen (88.000:1), an der Pest zu erkranken (299.999:1) oder von einem Haifisch gebissen zu werden (6.000.000:1). **(ra)**

Alles nur geklaut?

Interlink Electronics beschuldigt Nintendo des Plagiats.

Die Wii-Fernbedienung ist für eine US-Firma Grund zur Klage.

Amerika, Land der Klagen, Land der reichen Anwälte: Interlink Electronics verklagte unlängst Nintendo. Angeblich hatte die Firma schon im Februar 2005 ein Patent auf ein Eingabegerät mit Feuertaste zugesprochen bekommen, das als „Maus zur Steuerung eines Cursors in einem Computer" arbeitet. Zentraler Punkt der Klage ist die Feuertaste an der Remote-Unterseite, die Interlinks Patent erheblich verletzt habe soll. Seltsames Timing, denn Nintendo hat den Remote-Controller ja schon vor ein paar Tagen vorgestellt und nicht erst zum Verkaufsstart des Systems enthüllt. Obendrein bieten zahlreiche Hardware-Hersteller ähnliche Präsentationsgeräte an. Und womit Nintendo die Dollarzeichen aus den Augen der Interlink-Kläger vertreiben könnte: Erinnert sich noch jemand an das N64-Gamepad? Auch das hatte schon eine Feuertaste an der Controller-Unterseite. Vielleicht sollte Nintendo einfach Interlink zurück verklagen und damit der offensichtlich rein finanziell motivierten Klage einen Riegel vorschieben. **(ra)**



FUNKMAUS ODER WII-REMOTE? Nintendo steht wegen angeblichen Ideenklaus eine Klage ins Haus. BILD: INTERLINK ELECTRONICS

AKTUELLES AUS DEN USA

ROLAND AUSTINAT berichtet.

Entfesselte Controller

Kaputte Fernseher, blaue Augen – und der Grund dafür ist weder eine Schlägerei noch die Niederlage der Lieblingsmannschaft. Nein, angeblich fliegt der Wii-Controller zahlreichen US-Amerikanern in den letzten Wochen etwas zu leicht aus der Hand. Finde ich etwas seltsam, denn schließlich gibt es doch das Bändchen, mit dem er fest am Handgelenk verankert wird. Laut Nintendo liegt das Problem jedoch daran, dass rund 3,2 Millionen Bändchen statt einem gerade mal 0,6 Millimeter dick sind und sich die dünneren Bändchen schon mal lösen können. Deshalb tauscht Big N nun die betroffenen Bändchen der Wii-Serienummern LJH100419980 bis LJF103032000 kostenfrei aus. Mir ist der Controller beim Spielen noch nicht aus der Hand gerutscht, geschlagen habe ich damit auch noch niemanden. Was ich insgeheim vermute: Manche Spieler werfen die Fernbedienung bei besonders kniffligen Spielstellen frustriert von sich – doch wo ein herkömmliches Gamepad vom Kabel gebremst wird, rächt sich die Wii-FB für die fiese Behandlung, indem sie an der Wand zerschellt. Was denkt ihr? Schreibt uns eure Theorien.

NEWS-TICKER

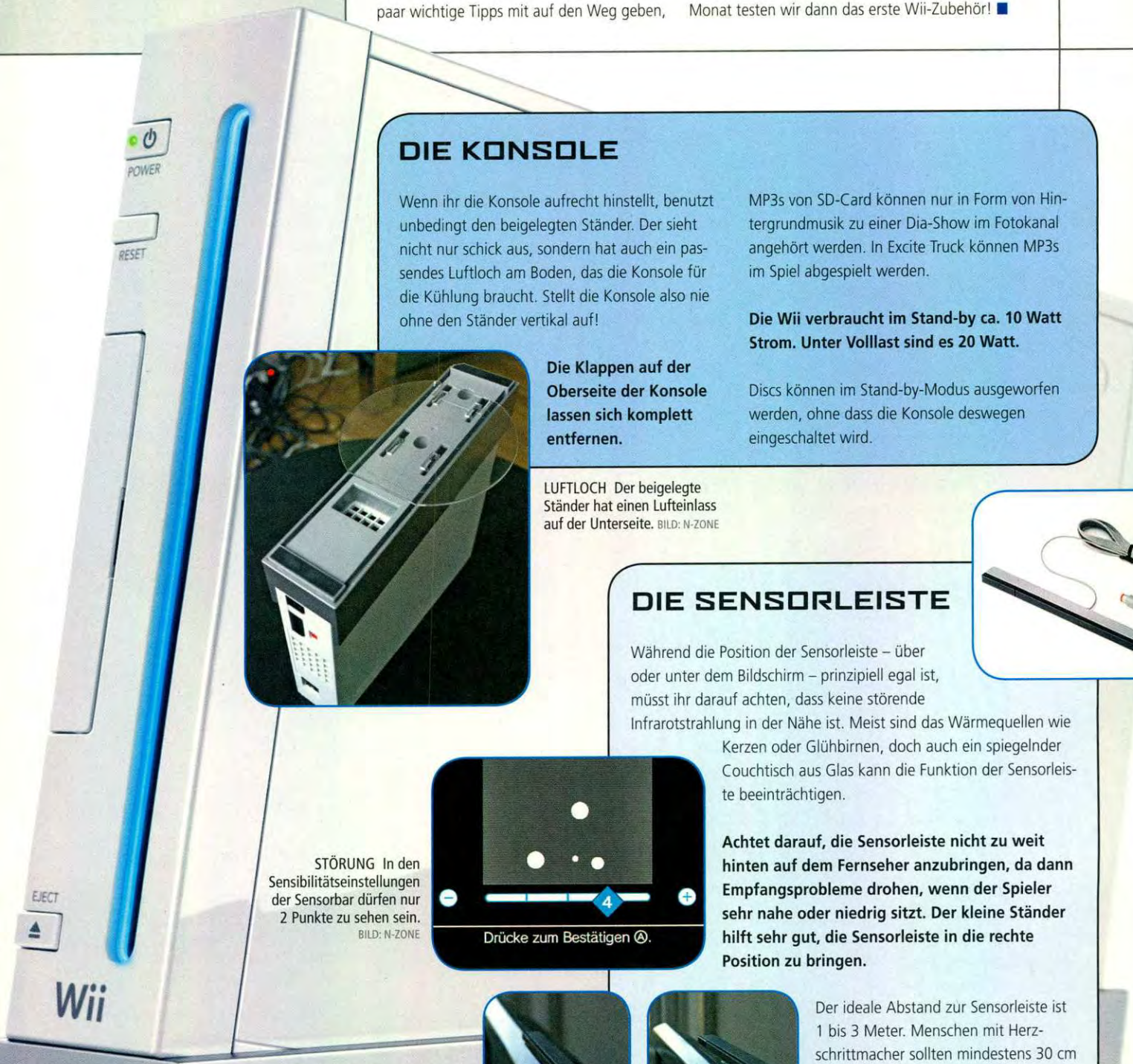
PREISSENKUNG FÜR WII? Neues aus der Gerüchteküche: Laut dem Management von Toys 'R' Us plant Nintendo eine Wii-Preissenkung um 50 Dollar auf 199 Dollar und will neue Farben anbieten – und das schon in drei Monaten. Nintendo kommentiert dies nicht, wir halten eine Preissenkung und damit den Verzicht auf sichere Einnahmen so kurz nach dem Verkaufsstart für sehr unwahrscheinlich.

WII SCHLÄGT PLAYSTATION 3 Wii rockt das Haus: Im November verkaufte sich Nintendos neue Konsole satte 476.000 Mal. Konkurrent Sony kam im gleichen Zeitraum gerade mal auf 197.000 PS3-Systeme, weniger als die Hälfte. Microsofts Xbox 360 ging währenddessen 511.000 Mal über den Ladentisch.

Der Wii-Praxisguide

Wir verraten euch die besten Tipps und Tricks!

An dieser Stelle testen wir sonst das neueste Zubehör für eure Konsolen. Zum Wii-Start wollen wir euch jedoch ein paar wichtige Tipps mit auf den Weg geben, damit ihr die Wii voll und ganz genießen könnt. Wir haben die Konsole genau unter die Lupe genommen und lüften für euch all ihre Geheimnise. Nächsten Monat testen wir dann das erste Wii-Zubehör! ■



DIE KONSOLE

Wenn ihr die Konsole aufrecht hinstellt, benutzt unbedingt den beigelegten Ständer. Der sieht nicht nur schick aus, sondern hat auch ein passendes Luftloch am Boden, das die Konsole für die Kühlung braucht. Stellt die Konsole also nie ohne den Ständer vertikal auf!

Die Klappen auf der Oberseite der Konsole lassen sich komplett entfernen.

MP3s von SD-Card können nur in Form von Hintergrundmusik zu einer Dia-Show im Fotokanal angehört werden. In Excite Truck können MP3s im Spiel abgespielt werden.

Die Wii verbraucht im Stand-by ca. 10 Watt Strom. Unter Volllast sind es 20 Watt.

Discs können im Stand-by-Modus ausgeworfen werden, ohne dass die Konsole deswegen eingeschaltet wird.

LUFTLOCH Der beigelegte Ständer hat einen Lufteinlass auf der Unterseite. BILD: N-ZONE

DIE SENSORLEISTE

Während die Position der Sensorleiste – über oder unter dem Bildschirm – prinzipiell egal ist, müsst ihr darauf achten, dass keine störende Infrarotstrahlung in der Nähe ist. Meist sind das Wärmequellen wie Kerzen oder Glühbirnen, doch auch ein spiegelnder Couchtisch aus Glas kann die Funktion der Sensorleiste beeinträchtigen.

Achtet darauf, die Sensorleiste nicht zu weit hinten auf dem Fernseher anzubringen, da dann Empfangsprobleme drohen, wenn der Spieler sehr nahe oder niedrig sitzt. Der kleine Ständer hilft sehr gut, die Sensorleiste in die rechte Position zu bringen.

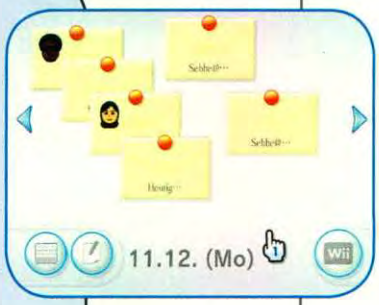
STÖRUNG In den Sensibilitätseinstellungen der Sensorbar dürfen nur 2 Punkte zu sehen sein. BILD: N-ZONE

BILDER: N-ZONE

Der ideale Abstand zur Sensorleiste ist 1 bis 3 Meter. Menschen mit Herzschrittmacher sollten mindestens 30 cm Abstand von der Sensorleiste halten.

Die Sensorleiste wird ausschließlich für die Pointer-Funktion der Wii-Fernbedienung benötigt.

DIE Wii-PINNWAND



Um mit anderen Wii-Usern in Kontakt zu treten, müsst ihr gegenseitig euren Wii-Code austauschen. Den Code der eigenen Konsole erfahrt ihr, wenn ihr aufs Adressbuch geht und mit dem Pfeil links eine Seite zurückblättert.

DECKBLATT Hier findet ihr euren Wii-Code! BILD: N-ZONE

Um E-Mails auf Wii zu senden, muss der Wii-Besitzer zuerst die Mail-Adresse des Kontakts in sein Adressbuch eintragen. Daraufhin wird eine Mail an diese Adresse gesandt, in der die Kontaktaufnahme bestätigt wird. Ab dann kann man von diesem Konto aus Mails auf die Wii senden.

Eure Wii-Mailadresse basiert auf einem einfachen Schema: w[euer Wii-Code]@wii.com

DIE FERNBEDIENUNG

Die Lautstärke des Lautsprechers lässt sich im Home-Menü einstellen. Drückt einfach die Home-Taste und klickt im darauf folgenden Menü den unteren Bereich an, um zu den FB-Einstellungen zu gelangen. Dort könnt ihr auch die Vibrationsfunktion einstellen.

In den FB-Einstellungen könnt ihr auch Wii-Remotes mit der Konsole verbinden, ohne dass ihr umständlich die Synch-Knöpfe an Konsole und FB drücken müsst. Wählt einfach „Neu anmelden" an und drückt in der Reihenfolge der Spieler die Tasten 1 und 2 gleichzeitig. Diese Anmeldung gilt nur für die aktuelle Sitzung mit der Konsole. Mitgebrachte FBs werden also nachher sofort wieder von der heimischen Konsole erkannt.

Beim Anschalten der Konsole blinken die LEDs der Wii-Fernbedienung kurz. Ihre Anzahl zeigt den Batteriestand der Wii-FB an.

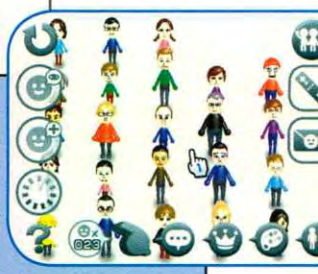
Wenn ihr die Nunchuk-Erweiterung in die Wii-FB steckt, muss dessen Stick in der Neutralposition sein, sonst treten Steuerungsprobleme auf. Einige von euch kennen dieses Problem vielleicht noch vom GameCube oder N64.

Auf einer Wii-Fernbedienung finden bis zu zehn Miis Platz.

Kurz bevor die Batterien der Wii-Fernbedienung endgültig alle sind, wird ein Warnbildschirm eingeblendet.

PRAKTISCH Über das Home-Menü kommt ihr jederzeit in die Einstellungen der Fernbedienung. BILD: N-ZONE

DER Mii-KANAL



Ihr könnt am Tag maximal 20 Miis an Freunde versenden. Das geht nur aus dem Mii-Kanal heraus, nicht über die Pinnwand.

Maximal 100 Miis können sich im Mii-Kanal tummeln.

In der Mii-Parade tauchen erst Miis auf, wenn ihr bestätigte Wii-Kontakte habt, bei denen es öffentliche Miis gibt.

Fremde Miis könnt ihr nicht bearbeiten, nur löschen.

WEITERE KANÄLE

Ihr könnt Kanäle – genauso wie Miis – anfassen und neu anordnen, indem ihr A und B gedrückt haltet.

Wenn ihr im Shopping-Kanal auf das blaue Logo oben klickt, gelangt ihr wieder zum Willkommensbildschirm des Kanals.

Der Opera-Browser kann bis Juni 2007 kostenlos im Shopping-Kanal heruntergeladen werden.

Nicht alle Virtual-Console-Games benötigen den Classic-Controller. Viele Spiele können auch per GameCube-Controller oder Wii-Fernbedienung gesteuert werden.

Die Tastenbelegung des Classic-Controllers ist weitaus besser für VC-Games geeignet als der Cube-Controller mit seiner zentralen A-Taste.

Einige Virtual-Console-Titel werden automatisch an dem Punkt gespeichert, an dem man das Spiel beendet, obwohl es im Originalspiel nicht möglich ist.

Mit Wii ins Netz

Wir zeigen euch, wie ihr die Wii ins Internet bringen könnt!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

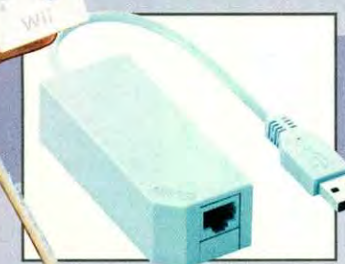
Nach dem Kauf von Wii ist es eine hervorragende Idee, die Konsole gleich mit dem Internet zu verbinden. Schließlich warten online Updates, die den Funktionsumfang der Konsole erweitern, und viele Kanäle kann man ohne Online-Zugang gar nicht erst nutzen. Kein Wunder also, dass direkt nach dem Wii-Start eine Flut von Leserfragen über uns hereinbrach. Die wichtigste Frage war: „Wie bringe ich Wii ins Internet?" Dieser Frage wollen wir uns hier annehmen und zeigen euch die drei Möglichkeiten, eure Wii online zu bringen. Pflicht ist auf jeden Fall ein DSL-Anschluss, idealerweise mit einer Flatrate. ■

Nintendo WIFI USB-Connector – für User ohne WLAN am bequemsten

Nintendos WLAN-Stick zapft das Internet vom PC und versorgt damit Wii und DS. Das ist zwar einfach, aber auch ein wenig unpraktisch.

Für DS-Besitzer ohne eigenes WLAN hat Nintendo seit längerem einen USB-WiFi-Adapter im Angebot, mit dem man den DS und nun auch die Wii ins Netz bringen kann. Prinzipiell wird der Internetanschluss des PCs in Form eines Funksignals weitergeleitet, in das sich die Wii einbuchen kann. Der große Vorteil ist hierbei, dass die Konfiguration des Geräts sehr einfach ist.

Unter www.nintendowifi.de gibt es außerdem ausführliche Anleitungen und Hilfestellung bei möglichen Problemen. Der Nachteil an dieser Lösung: Der PC muss – solange man mit der Wii im Netz sein will – angeschaltet sein, was besonders für WiiConnect24 eher ungünstig ist. Zum Stöbern im News- oder Shopping-Kanal muss zudem der PC erst hochgefahren werden, was etwas umständlich ist.



Nintendo Ethernet-Adapter – die ideale Lösung für Geduldige

Erst Anfang 2007 wird Wii einen Netzwerkanschluss bekommen – in Form eines USB-Adapters. Damit geht's auch ohne WLAN.

Wer überhaupt kein WLAN nutzen möchte, kann seine Wii zukünftig auch per Netzwerkkabel mit dem Internet verbinden. Dafür benötigt man den Netzwerk-Adapter von Nintendo, der an einen der USB-Anschlüsse der Wii gesteckt wird und die Konsole um einen Netzwerkanschluss erweitert. Die Vorteile liegen auf der Hand: Kein Rechner muss laufen, die Konsole ist stets im Netz und auch die Sicherheitsrisiken und Empfangsproblematik von WLAN fallen weg. Es muss nur ein Kabel gelegt werden. Der Haken an der Sache: Noch gibt es diesen Adapter nicht im Handel. Anfang 2007 soll er jedoch endlich erhältlich sein und stellt wohl die beste Alternative für User ohne Funk und geduldige Naturen dar.

WLAN – ab Werk der beste Weg ins Internet

Ob 11 oder 54 Mbit/s, Wii kommt wunderbar mit Funknetzwerken klar. Besitzer eines WLAN-Routers können sofort ins Netz.

OPTIMAL Ein WLAN-Router wie dieser hier ist für Wii der beste Internet-Zugang. BILD: LINKSYS

Von Haus aus kann sich Wii in WLAN-Netze vom 802.11-Standard einwählen, in die bei uns üblichen Funk-Hotspots eben. Die nötigen Mittel bringt die Konsole mit und erlaubt es, nach vorhandenen Accesspoints zu suchen und sich nach Eingabe des Passworts damit zu verbinden. Alle üblichen Verschlüsselungsmethoden werden dabei unterstützt, ihr könnt also euer WLAN mit der sicheren WPA2-Codierung schützen. Der Nintendo DS versteht im Vergleich nur das veraltete WEP – ein leicht zu knackender Schutz.

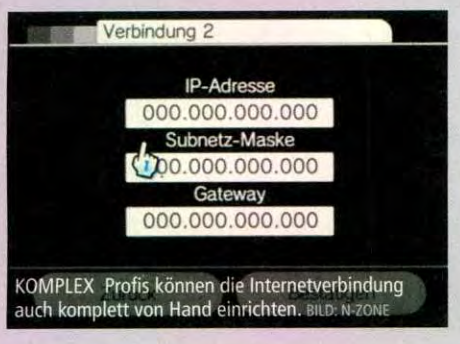
WAS BRAUCHE ICH?

Für ein eigenes Funknetz benötigt ihr einen WLAN-Router oder einen Accesspoint. Der Router ist heutzutage in der Regel beim DSL-Anschluss schon mit dabei und ein Accesspoint ist eine Möglichkeit, sein Kabelnetzwerk nachträglich um einen Funk-Hotspot zu erweitern. Schon ab 50 Euro sind brauchbare Modelle zu haben. Beide Geräte benötigen jedoch eine recht komplexe und umfangreiche Konfiguration via Netzwerk, die sich nur erfahrene User zutrauen sollten.

WAS MUSS ICH BEACHTEN?

Da WLAN mit normalem Funk arbeitet, gibt es einige Punkte, die ihr beim Einrichten eurer Wii beachten solltet.

- Die Konsole sollte nicht zu weit weg vom WLAN-Hotspot stehen. Etwa 15 Meter sollten drin sein, doch Betonwände und Metallflächen können den Empfang stark beeinträchtigen.
- In der Nähe sollten sich keine weiteren Funk-Geräte befinden, das betrifft auch DECT-Telefone, Bluetooth-Geräte oder ein Babyphon. Auch Mikrowellen stören WLAN!
- Wii und WLAN-Router sollten sich auf derselben Etage befinden, da sich bei den üblichen Antennen der Funk horizontal ausbreitet.
- Verschlüsselt euer Funknetz so gut wie möglich. WPA2 ist besser als WPA. Schlechter ist WEP, das aber immer noch besser als gar keine Verschlüsselung ist.
- Richtet einen MAC-Filter ein, sodass nur Geräte mit bestimmter MAC in euer WLAN dürfen.
- Auf www.nintendowifi.com findet ihr eine Liste der Wii- und DS-kompatiblen Routermodelle.



KOMPLEX Profis können die Internetverbindung auch komplett von Hand einrichten. BILD: N-ZONE

VORBILDLICH Nintendowifi.com erklärt die Konfiguration für jedes Routermodell. BILD: N-ZONE

Glossar

Die wichtigsten Begriffe aus der Welt von WLAN und Netzwerken – für euch erklärt.

WiFi

Steht für Wireless Fidelity und ist kein Funkstandard, sondern eher ein Synonym für WLAN. Entstand ursprünglich als Gütesiegel für WLAN-Hardware.

SSID

Steht für Service Set Identifier. Gemeint ist die Kennung des WLAN-Netzwerkes. Die SSID taucht stets als Netzwerkname auf und lässt sich frei einstellen.

MAC

Steht für Media Access Control. Die MAC-Adresse ist eine einzigartige Kennung von Netzwerkhardware und dient der Identifikation von LAN und WLAN-Geräten. Mittels Filter-Regeln kann man bestimmten Geräten den Zugang zu Netzen erlauben oder verweigern.

WEP

Steht für Wired Equivalent Privacy, eine eher einfache Verschlüsselungsmethode für WLAN-Signale.

WPA

Steht für Wi-Fi Protected Access, eine fortgeschrittene Verschlüsselungsmethode in WLAN-Netzen. WPA ist WEP stets vorzuziehen.

Router

Bei Routern handelt es sich um kleine Vermittlungsrechner, die zwischen mehreren Netzwerken arbeiten. Bei einem DSL-Anschluss ist üblicherweise ein Router enthalten, der zwischen den angeschlossenen PCs und dem Internet vermittelt. Viele Router haben heutzutage eine WLAN-Einheit integriert.

LESERBRIEFE

»Alles in allem eine Hammer-Konsole, die auch ohne HDTV begeistern kann!«
ANDREAS KMITA

Jetzt, da ihr Wii endlich zocken dürft, treffen die ersten Lesermeinungen ein. Auch unser Zelda-Test sorgte für zahlreiche Zuschriften.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Ihr macht das Heft wirklich klasse!
MARVIN MARTIN

Allen Wii Zockern – der N-Zone natürlich auch – wünsche ich einen guten Rutsch ins neue Jahr!
ACHIM

Boah, die DVD ist der Hammer!
ANDREAS RUCH

Das mit der geheimen Nintendo-Melodie ist echt krass! Das wusste ich gar nicht!
MANDY STETTER

Wii ist schon spaßig, doch kommen noch genügend „große" Games?
ERIC SCHMITT

ERSTER EINDRUCK: SUPER!

Hi N-ZONE!
Ich gehöre zu den Glücklichen, die eine Wii am 08.12. in den Händen halten konnten (war vorbestellt). Hier mein Zwischenfazit: Das Gerät ist klein, schick und angenehm leise. Alles macht einen gewohnt guten Nintendo-Qualitätseindruck. Wii-Fernbedienung und Nunchuk arbeiten gut zusammen. Von *Zelda* bekommt man auch nach etlichen Spielstunden keine Sehnenscheidenentzündung. *Wii Sports* und *Wii Play* machen Spaß und sind eine gelungene Abwechslung. Softwarenachschub ist auch durch die Virtual Console (die guten alten Retro-Games) gegeben. Alles in allem eine Hammer-Konsole, die auch ohne HDTV begeistern kann!
Einen Kritikpunkt habe ich jedoch, der mich schon sehr nervt. Zum Start gab es weder RGB- noch ein Komponenten-Kabel. Man muss das Gerät über das mitgelieferte Composite-Kabel anschließen, das eine bescheidene Qualität liefert. Wann bekommen wir Verbraucher endlich vernünftige Anschlusskabel im Standard-Lieferumfang? Dies gilt natürlich für alle Konsolenhersteller!
ANDREAS KMITA

WII-CONNECT-24 WANN GEHT'S LOS?

Hallöchen N-ZONE-Team!
Ich hab nach einer Stunde Wartezeit und einem kurzen Sprint nun auch endlich meine Wii, hurra! Die Konsole macht auch wirklich viel Spaß – besonders *Wii Sports* sorgt immer wieder für lustige Stunden vor der Glotze. Wii hat mich also nicht enttäuscht, außer bei den Online-Features. Bis jetzt gibt's außer der Pinwand und dem Shopping-Kanal keine Online-Features! Wo bleiben die News- und Wetter-Kanäle? Wo bleiben die Zusatzfeatures für die Spiele? Bis jetzt macht das Internet bei Wii noch sehr wenig Sinn, außer eben zum Kauf der VC-Games. Die Ladezeiten im Wii-Menü sind mir übrigens auch zu lang, besonders der Shopping-Kanal lädt ja unglaublich lange. Ich hoffe, das lag am Ansturm auf die Server. Ah ja ... und was mich auch noch stört: Wieso bekomm ich jeden Tag diese Spielestatistik? Ich will sie nicht, da sie mich nicht interessiert und total unübersichtlich ist. Es werden ja nicht einmal 2 Sitzungen mit dem gleichen Spiel addiert!
Das klingt jetzt ja alles sehr negativ, aber eigentlich ist das auch das Einzige, was mich stört. Der ganze große Rest ist wirklich wunderbar. Das Wichtigste ist ja der Spielspaß und den habe ich mit Wii!
RONALD WULFF

KRITIK AM ZELDA-TEST

Hallo N-Zonies!
Als ich heute in der Bahn die neue N-ZONE gelesen habe, ist mir ja fast der Geduldsfaden gerissen! Ihr habt meiner ganzen Wut gegenüber der Wii und *Zelda* die Krone aufgesetzt.
Die ganze Welt tut so, als sei *Twilight Princess* eine Wii-Erfindung. Einzig und allein für diese ach so geniale Konsole konzipiert. Dass das nicht so ist, scheinen alle vergessen zu haben. Zu Beginn des ganzen TP-Trubels war es nämlich mal ein Spiel NUR für den GameCube und alle haben sich darauf gefreut. Dann schien aber ein Mitarbeiter von Nintendo auf die ach so grandiose Idee gekommen zu sein, das Spiel für die Wii umzusetzen. Die Leute müssen ja nur noch ein komplettes Jahr extra warten, was macht das schon. Gesagt, getan. Nun dreht alle Welt die ganze Sache, als sei es ein Wii-Spiel, dabei ist es in meinen Augen nur ein verbessertes und – wie ihr geschrieben habt – gespiegeltes GameCube-Spiel und nichts weiter.
Und dass GameCube-Besitzer auch noch eine komplette Woche länger warten müssen, ist Nintendo auch egal. Hauptsache, alle kaufen die Wii! Im Moment scheint Nintendo nichts heiliger als die Wii zu sein. Ich komme mir da als Konsument und Cube-Spieler ziemlich lächerlich vor!
Und wie gesagt, lese ich also die N-ZONE. Natürlich testet ihr die Wii-Version, was ja nicht verwerflich ist. Der Cube-Version aber widmet ihr nur einen 5x10 cm großen Kasten, in dem ihr diskutiert, was ihr denn der GameCube-Version geben werdet. Scheinbar aus Mitleid gebt ihr dem Spiel 97%. Es hätte ja auch nur die GameCube-Version geben können, dann wären das auch 97% gewesen, ohne dieses Hin und Her ... Ich bin sehr enttäuscht

von der Art, wie ihr dem GameCube am Ende seiner Tage begegnet!

JULIA LORENZ

SPASS MIT WII

NETTER GRUSS Die Wii-Fans Marcel, Dirk und André (von rechts nach links) haben den Wii-Launch gebührend gefeiert. Danke für das Bild, Jungs! BILD: PRIVAT

KLEINE ANMERKUNG

Hey Redaktionsteam,
ich wollte euch zu eurem *Zelda: TP*-Test gratulieren. Super! Ganz wenig Story, dafür viele Fakten und schöne Bilder. Auch eure Wertungen finde ich besonders für die GC-Version passend und dem Ende der GC-Ära angemessen. Eine Anmerkung habe ich allerdings zu machen: Ihr schreibt, dass es in den bisherigen *Zelda*-Spielen keine Charaktere (wenn auch unwichtige) gab, die sterben und dass dies im aktuellen Titel eine ganz neue Stimmung erzeugt.
Hmm ... genau betrachtet ist von der Gesamtstimmung her *Majoras Mask* sehr melancholisch. Man nehme nur die Aussagen der verschiedenen Charaktere am 3. Tag, kurz bevor die Welt untergeht. Ein besseres Beispiel ist aber die Wache in *Ocarina of Time*, die man – kurz bevor man zur Zitadelle der Zeit geht – in einer Seitengasse findet, die einem kurz die Ereignisse um Ganondorf schildert und dann stirbt. Keine großartige Sache, denn vielleicht habt ihr es ja auch gar nicht so pauschal gemeint, wie es sich in der Euphorie um den Titel anhört.

CHRISTIAN

WICHTIGER HINWEIS FÜR ZELDA

Hi N-ZONE!
Ich muss eine große Warnung aussprechen. Es geht um *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Im Laufe der Geschichte gelangt man ja zu einer riesigen Kanone, welche man mit Midna wegwarpen muss. Wenn man in dem Raum speichert, in welchem die Kanone steht, ist das Spiel sozusagen kaputt. Das heißt, wenn man das Spiel lädt, ist man als Link alleine dort, aber wenn man die Kanone wegwarpen will, sagt Midna, der Mann sei noch da. Wenn man aus dem Raum rausgehen will, kommt plötzlich die Szene, wo der Mann im Raum ist und sagt, dass du noch nicht gehen sollst. Man hängt dann quasi fest, sodass man das Spiel noch einmal neu anfangen muss. Vorsicht also!

VIVIEN BAGUIO

Feedback

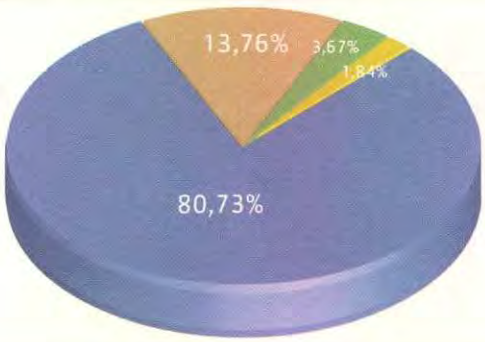
An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

Ist eure Wii mit dem Internet verbunden?

- Ja, meine Wii ist schon online.
- Nein, aber ich werde das ändern.
- Nein, das brauche ich nicht.

Ist euch die Wii-Fernbedienung schon einmal entglitten?

- Nein, bis jetzt hatte ich sie im Griff.
- Nein, aber ich habe versehentlich jemanden damit getroffen.
- Ja, aber es ist nichts zu Bruch gegangen.
- Ja, ich habe sogar etwas kaputtgemacht.



ProMii-Wettbewerb

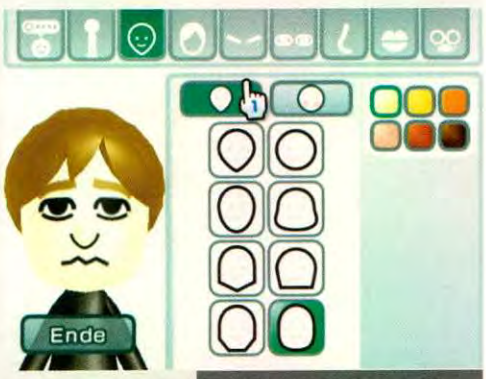
Zeigt eure kreative Ader und baut das beste ProMii!

In unserem ProMii-Wettbewerb seid ihr aufgefordert, einen vorgegebenen Prominenten so gut wie möglich als Mii nachzubauen. Witz und Kreativität kommen bei der Jury besonders gut an, das Mii muss also nicht ultrarealistisch sein. Wenn ihr mit der Mii-Erstellung fertig seid, macht ein Foto davon und sendet es unter dem Betreff „ProMii" an redaktion@n-zone.de. Vergesst nicht, eure Adresse in der Mail anzugeben! Derjenige, der unserer Meinung nach den Promi des Monats am besten getroffen hat, darf sich über ein tolles Spiel freuen. Sollten zwei oder mehr exakt gleiche Gewinner-Miis eintreffen, entscheidet das Los.

In der ersten Runde hätten wir gerne eine Mii-Version von Stefan Raab!

Einsendeschluss: **19. Januar 2006**

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen: *Phoenix Wright: Ace Attorney* (DS)



BEISPIEL Wir haben uns mal an der Kanzlerin versucht. BILD: N-ZONE

Leser fragen, N-ZONE antwortet

SCHWERE ENTSCHEIDUNG?

Hi N-Zone-Crew!
Mein Bruder und ich streiten uns gerade darum, welche Konsole wir uns kaufen sollen, da nur wir beide zusammen das nötige Geld aufbringen können. Mein Bruder will unbedingt eine Xbox 360 und ich will Wii. Mein Bruder hat einige (wie ich leider sagen muss) ziemlich gute Argumente:
1. „Wii ist nur für alte Leute oder Kleinkinder, die vorher noch nie ein Videospiel gespielt haben. Erfahrene Spieler sind nicht die Zielgruppe von Nintendo."
2. „Für Wii werden nur sehr wenige Spiele produziert, besonders von Drittherstellern – und wenn sie es tun, sind die Spiele unteres Niveau. Die einzigen Spiele, die gut sind, sind von Nintendo selbst und das sind nur sehr wenige."
3. „Ich habe keine Lust darauf, eine Konsole zu kaufen, auf der kaum Spiele erscheinen, und von diesen wenigen auch noch wenige gut sind."
Ich bin der Meinung, dass Wii viel mehr Spielspaß bringt als der ganze andere Konsolenrest. Ich muss meinem Bruder jedoch ein klein wenig Recht geben. Es scheint, als ob die Drittthersteller sehr wenig für Wii entwickeln. Und auf eurer DVD zur E3 war eine Liste, in der verzeichnet war, welche Spiele für welche Konsole erscheinen. Die Anzahl der Wii-Spiele war im Vergleich zu PS3 und Xbox 360 ziemlich klein und als mir mein Bruder eine Ausgabe der „XBOX-ZONE" zeigte, waren da viel mehr Spiele angekündigt als zum Start von Wii. Werden wirklich so wenige Spiele für Wii entwickelt und wird es in 1-2 Jahren noch wirklich viele gute Spiele geben? Ich hoffe, ihr könnt meine Zweifel in der nächsten N-Zone zerstreuen!
ALBERT

Hi Albert,
keine Sorge, wir haben jede Menge Argumente für den Kauf einer Wii! Aber gehen wir doch einfach mal den Punkten deines Bruders auf den Grund!

1.) Erfahrene Spieler sind nicht Nintendos Zielgruppe? Da spricht das Launch-Lineup aber eine andere Sprache. *Twilight Princess* – das bisher beste Wii-Spiel – dürfte mit ca. 100 Stunden Spielzeit kaum etwas für Anfänger sein und auch Ego-Shooter wie *Red Steel* oder *Call of Duty 3* richten sich an erfahrene Zocker. Nintendo will eben alle Spieler ansprechen, nicht nur Gelegenheitszocker!

2.) Die Unterstützung seitens der Drittthersteller ist mehr als zufriedenstellend. Allen voran ist Ubisoft mit satten 8 Wii-Titeln im Launch-Fenster dabei und viele kleinere Studios kündigten an, an Wii-Projekten zu arbeiten. Wii ist eben extrem populär und es ist einfach und preiswert, dafür zu entwickeln. Welcher Spielehersteller lässt sich eine solche Chance entgehen?
3.) Es werden also jede Menge spannender Titel 2007 erscheinen, schau doch einfach mal in unsere Vorschau auf das vor uns liegende Spielejahr ab Seite 10. Warten da nicht jede Menge toller Games?
Wenn diese Argumente nicht reichen, konfrontiere mal deinen Bruder mit der Info, dass die Grafik der HD-Konsolen auch nur auf einem HD-Display so richtig gut aussieht, während sich Nintendo bewusst auf den normalen Fernseher konzentriert. Zudem bietet einzig Wii einen völlig neuen Ansatz bei der Steuerung. Will dein Bruder nun etwas völlig Neues oder nur das bekannte „Schema F" in besserer Grafik? Na also, diese Diskussion wirst du sicher für dich entscheiden!

WIIRKLICH WIITZIG!

Wiinachtliche Grüße, liibes N-ZONE-Tiim! Ich bin voll im Wii-Fiiber und wiirklich begeistert von Nintendos neuer Konsole! Ich zocke wii ein Weltmeister und habe richtig viel Spaß dabei. Wii siits bei euch aus? Habt ihr so viil Spaß wii ich? Ich hab übrigens auch total viele Miis, ein richtiges Völkchen! Und ich bin deren Miinister! Ich hoffe, ihr findet meine Mail weniigstens ein wiinziges bisschen lustig. Ich bin halt so begeistert von der Wiivolution!
MARC KRETZSCHMAR

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Das N-ZONE Plus-Abo!

Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 79, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-Plus-Abo.
... oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu.
Am 1. Februar 2007 stehen wir euch **zwischen 15 und 16 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und lasst euch dort registrieren.

Comic-Wettbewerb

Vielen Dank für all die tollen Comics!

Der Comic-Wettbewerb wird bis auf weiteres Pause machen, da wir uns entschlossen haben, einen Mii-Wettbewerb zu wagen. Kaum war diese Entscheidung bei uns getroffen, trudelten gleich mehrere tolle Comics bei uns ein, die wir euch nicht vorenthalten wollen. Zum Finale zeigen wir euch also nicht nur den glücklichen Gewinner, sondern auch die schönsten Exemplare der restlichen Einsendungen. Vielen Dank übrigens an Maik Petryzin, der gleich ein ganzes Comic-Heft gebastelt hat. Respektable Leistung!

Gewinner:
Julia Haag aus Leverkusen

Weitere Teilnehmer:
Jennifer Auer, Alexander Becker, Olaf Cuckarew, Michel J. M. Eser, Caroline Franke, Gerrit Christopher Wicke, Laura Vogt, Susann Reichelt, Ronja Lohse, Robin Scholtißek, Martin Junge, Thorsten Pfeiffer, Korinna Raffius, Patrick Kotecki, Lennart Wendel, Santiago Khoei-Arsa, Pascal Laner, Stefan Koller und Jeremias Donner

Simon Roß

Michael Ion

Silas Rupp

Hallöchen Marc,
und herzlichen Glückwunsch! Deine Mail hat es in der Tat geschafft, den Redaktionsalltag einen Moment lang komplett lahm zu legen. Deine Begeisterung für Wii können wir natürlich voll verstehen, dein Talent für Wortspielereien ist aber noch ausbaufähig. Wir haben jedenfalls unseren Spaß an deiner Mail gehabt. Christoph meinte ganz trocken: „Vier Miinus, er muss den Rhetorikkurs wiiderholen!" und Fabian fragte sich: „Wii jetzt? Gibt's keine wirklich guten Wii-Wortspiele?". Tja, diese Frage geben wir gleich mal an euch weiter. Schickt uns eure besten Wii-Wortspiele, Sprüche, Reime und Slogans unter dem Betreff „Wii-Wortspiel" an redaktion@n-zone.de! Die besten Einsendungen werden in der nächsten N-ZONE abgedruckt und der Gewinner darf sich auf eine kleine Überraschung freuen!

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat wurde über Spiele diskutiert, die so schwer sind, dass man sie nicht durchgespielt hat.

NsXDeath — **Spiele die keiner durchgeschafft hat**
Rang: ▲ Mitglied seit: 07.09.06 Datum: 08.12.06 15:12
habt ihr spiele die ihr nie durchgeschafft habt? wenn ja schreibt sie alle hier rein danke
Weiterleiten | Antworten

HyrulesMan — **AW: Spiele die keiner durchgeschafft hat**
Rang: ▲ Mitglied seit: 25.07.05 Datum: 08.12.06 15:21
Hmmm, Bock auf schwere Spiele?
Probier mal den härtesten Modus von Fire Emblem: Path of Radiance... Könnt ich nie schaffen
Du willst Spiel und Spaß am Handy? Dann sende jetzt **"Arschloch"** an die **110** und die Party kann beginnen!
Der Treffpunkt für die Philosophen, Träumer und Spinner dieser Welt:
3. Platz im Avatarcontest November 2006
Weiterleiten | Antworten

Simpsonking — **AW: Spiele die keiner durchgeschafft hat**
Rang: ▲ Mitglied seit: 19.06.02 Datum: 08.12.06 15:29
Es haben zwar welche geschafft (es gibt immer ein paar freaks), aber ich fands HAMMER schwer:
F-Zero GX auf den hohen Schwierigkeitsgraden
Star Wars RQ2 auf den hohen Schwierigkeitsgraden
Es gibt keine Lösung, weil es kein Problem gibt.
Weiterleiten | Antworten

xElldIncht — **AW: Spiele die keiner durchgeschafft hat**
Rang: ▲ Mitglied seit: 28.01.06 Datum: 08.12.06 15:40
die megaMan spiele aufm NES und die megaman x teile sin meiner meinung nach ganz schön schwer
> **Zitat:** (Original von Xell Dincht aus FF8)
> "Nenn mich nicht Hasenfuß!!!"
Weiterleiten | Antworten

Retro-Fan — **AW: Spiele die keiner durchgeschafft hat**
Rang: ▲ Mitglied seit: 10.09.05 Datum: 08.12.06 15:54
> **Zitat:** (Original von xElldIncht am 08.12.2006 15:40)
> die megaMan spiele aufm NES und die megaman x teile sin meiner meinung nach ganz schön schwer

Ich finde die Spiele ehrlich gesagt noch zu einfach, naja jedenfalls im Gegensatz zu MegaMan 9 (und X6 am Anfang) sind sie das
Aber nun gut...
@Topic :
Ich fande früher war *Donkey Kong Country 2* das Schlimmste Spiel von allen, dort hat meine Wenigkeit damals echt kein Land gesehen
Spricht, ich habe es, anders als Donkey Kong Country 1 und 3 garnicht gemeistert, komisch aber wahr.
Shining Force 2 halte ich auch für ziemlich schwer, heute noch, allerdings muss dazu gesagt werden das Ich net wirklich ein RPG Spieler bin.
Oh und Mario Kart Advance ist auch irgendwie unmenschlich (ab 150cc)
MarioKart DS Freundescode :
141804
517875
Weiterleiten | Antworten

Kawashima — **AW: Spiele die keiner durchgeschafft hat**
Rang: ▲ Mitglied seit: 22.10.06 Datum: 08.12.06 16:40
> **Zitat:** (Original von NsXDeath am 08.12.2006 15:12)
> habt ihr spiele die ihr nie durchgeschafft habt? wenn ja schreibt sie alle hier rein danke

Pikmin!
Bei diesem niedrig angesetztem Zeitlimit könnte ich !
Und wieder ist ein Reissack in China umgefallen!
Weiterleiten | Antworten

RaserD4 — **AW: Spiele die keiner durchgeschafft hat**
Rang: ▲ Mitglied seit: 18.10.04 Datum: 08.12.06 17:05
> **Zitat:** (Original von Kawashima am 08.12.2006 16:40)
> > **Zitat:** (Original von NsXDeath am 08.12.2006 15:12)
> > habt ihr spiele die ihr nie durchgeschafft habt? wenn ja schreibt sie alle hier rein danke
>
> Pikmin!
> Bei diesem niedrig angesetztem Zeitlimit könnte ich !

Also Pikmin ist nun wirklich nicht schwer, und wenn man sich bei F-Zero GX anstrengt dann schafft man es auch(habe beide Spiele durchgezockt). Ich finde aber das F-Zero fürn n64 unmenschlich schwer ist und Viewtiful Joe 1 ist bereits auf Schwer sowas von hammermäßig brutalst schwer(mit fehlen die Adjektive, die diesen Schwierigkeitsgard beschreiben könnten). Und ich will noch nicht einmal wissen, wie das im Modus Experte aussieht
I'm 2 fast 4 u...Nobody can catch me!!!
Weiterleiten | Antworten

schwatzer — **AW: Spiele die keiner durchgeschafft hat**
Rang: ▲ Mitglied seit: 04.11.05 Datum: 08.12.06 17:09
also f-zero gx find ich hammer schwer
f-zero 64 fand ich relativ einfach dagegen!!!!
Weiterleiten | Antworten

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an spielerforum@n-zone.de!

Spielerforum lite II

Holerö, liebe N-ZONE-Leser! Letzten Monat musste das Spielerforum kürzer treten, weil wir soooo viele neue Wii-Spiele zu testen hatten und wir euch wie gewohnt über alle Neuheiten informieren wollten. Auch diesmal erreichte uns kurz vor dem Redaktionsschluss eine nicht gerade geringe Anzahl an Testmustern, die unbedingt noch ins Heft mussten. Tja, so kommt's, dass wir euch jetzt wieder „nur" zwei Seiten präsentieren. Diese haben's dafür in sich: Zum Start unserer zweiteiligen Reihe „Talk mit Grips" haben wir uns mit Cornelia Beddies (18) unterhalten, die sich bei der 15. Gedächtnis-WM eine Zahlenfolge mit mehr als 2.500 Einsen und Nullen gemerkt hatte. Sie verrät im Interview einige Tricks, wie man sich ein solches Superhirn erarbeiten kann und was sie von *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* hält. Nächsten Monat präsentieren wir euch ein Interview mit dem Englisch-Tutor Benjamin Becker, der *English Training* analysierte. Viel Spaß!

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

BILD: PRIVAT

Nächste Ausgabe: Interview mit dem Englisch-Profi Benjamin Becker

BILD: N-ZONE

Teil 1

Talk mit Grips

Cornelia Beddies (18) merkte sich bei der 15. Gedächtnis-WM eine Zahlenkette mit über 2.500 Stellen. Wir ziehen den Hut und löchern das Merk-Ass sogleich mit unseren Fragen!

Hast du einen Tipp, um sich bestimmte Dinge einzuprägen?
Meiner Meinung nach ist die beste Methode dafür die Mnemotechnik. Ich bebildere zum Beispiel verschiedene Zahlenkombinationen und kann mir mit diesen Bildern ewig lange Reihenfolgen merken. Mnemotechniken helfen aber nicht nur beim Zahlenmerken: Wenn man sie mit ein bisschen Übung geschickt anwendet, kann man sich damit nahezu alles merken.

Wie bereitest du dich auf Meisterschaften vor?
Ich trainiere viel vor Wettkämpfen. Durch Übung kann man seine Leistung ständig verbessern und bei Meisterschaften auch sicher abrufen, wenn es darauf ankommt. Speziell ernähre ich mich in der Zeit zwar nicht, aber es stimmt: Es gibt wohl Nahrung, welche die Gehirnfunktion anregen soll.

Wie oft kommt es vor, dass du beim Einkaufen bestimmte Sachen vergisst?
Natürlich vergesse ich, wie jeder andere auch, mal dies und das. Trotzdem bringt ein regelmäßiges Training sehr viel. Vor allem in der Schule und beim Lernen fällt es mir in der Zwischenzeit viel leichter, etwas zu behalten. Und auch im Alltag sind Telefonnummern, Namen oder auch Einkaufszettel im Kopf kein Problem mehr.

Spielst du selbst Videospiele?
Im Moment spiele ich kaum noch Videospiele. Aber ich habe früher öfters mal *Mario* und Ähnliches gespielt. Wenn man es mit der Spielzeit nicht übertreibt, finde ich nicht, dass man grundsätzlich was dagegen sagen kann. Und wenn dabei das Gehirn trainiert wird (wie bei *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging*, Anm. d. Red.), ist es sogar ideal!

Sind Übungen wie „Merken" in *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* nützlich oder fördern diese nur das Kurzzeitgedächtnis?
Auf jeden Fall bringt es der Merkfähigkeit etwas! Ich kann mir vorstellen, dass diese Übung am Anfang etwas schwierig ist. Aber mein Tipp: dranbleiben! Es lohnt sich, nicht nur seine Merkfähigkeit, sondern das ganze Gehirn regelmäßig zu trainieren und zu fördern! Deswegen halte ich dieses Spiel auch für eine sehr gute Idee.

Das freut uns zu hören. Das monatelange Spielen war also doch nicht umsonst! (lacht)

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Unsere Spielwiese für Leser, die am liebsten mit dem Controller schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir Highscores in den folgenden Titeln:

Rayman Raving Rabbids (Wii)
- Wählt das Minispiel „Hasen können nicht mit Kühen umgehen" aus dem „Punkte-Modus".
- Die höchste Punktzahl gewinnt.

Super Monkey Ball: Banana Blitz (Wii)
- Spielt das Bonusspiel „Gefährliche Route" auf „Level 3".
- Der beste Highscore gewinnt.

Dancing Stage Mario Mix (GameCube)
- Wählt die „Freie Auswahl" und tanzt das Lied „Bowsers Festung" auf dem Schwierigkeitsgrad „Superschwer" (mit Trix-Mix).
- Der beste Highscore gewinnt.

Mario Kart DS (Nintendo DS)
- Fahrt die Strecke „Pilz-Pass" aus dem „Blumen-Cup". Fahrer und Kart dürft ihr selbst wählen.
- Die beste Gesamtzeit gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis einschließlich **14. Januar** eine E-Mail an spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punktständen entscheidet das Los über den Gewinnner.

Bei den Wii-Spielen benötigt ihr übrigens eine SD-Card, um uns die Spielstände zu übermitteln.

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

Die Bestenliste der wichtigsten Spiele

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING

Rechnen 100
1:04 Tobias Paulus
Magisches Dreieck
17 Sek. Alexandra Wolter
Zeit
18 Sek. Alexandra Wolter

MARIO KART DS

Pilz-Brücke
1:13:828 Sascha Bräuninger
Ticktack-Trauma
1:41:362 Sascha Bräuninger
Waluigi-Flipper
2:05:569 Sascha Bräuninger
Luigi's Mansion
1:35:731 Gewinner siehe oben
Piazzale Delfino
1:35:299 Wer wohl?
Bowsers Festung
1:58:759 Seufz, schon wieder Sascha!
Peachs Schlossgarten
1:29:461 *schnarch* ... Sascha
Wario-Arena
1:59:030 Saschas achter Sieg!
Cheep-Cheep-Strand
1:27:704 Simon Birker (Saschas Siegesserie ist vorbei!)

SUPER MARIO 64 DS

Bob-Omb-Truppe
191.400 Sebastian Mathys
Zum Explodieren!
403 Sebastian Mathys
Gesucht! Gefunden!
9.999 F. Lai, R. Kowalski, A. Henn
Panzerknaller
274.500 Benjamin Sonntag
Auf und ab und ab und auf
1.233 Benjamin Sonntag

Highscores aus der letzten N-ZONE

DANCING STAGE MARIO MIX (Singt und springt, Superschwer, mit Trix-Mix)

Platz	Punkte	Name
1.	90.000.000	Marc Schwarz
2.	89.435.080	Jens Dellhofen
3.	86.603.520	Christian Eitelmann
4.	76.294.375	Robin Scholtissek
5.	74.772.440	Marco Müller

MARIO KART 64 (Moo Moo Farm)

Platz	Zeit	Name
1.	1:33:52	Stefan Mahrla
2.	1:37:95	Marco Rehe
3.	1:39:63	Sven-Erik Saupe
4.	1:41:53	Katrin Augustin
5.	1:46:48	Vadim Zdanovic
6.	1:47:47	Christian Steinwachs

TRAUMA CENTER (Mission 14)

Platz	Punkte	Name
1.	5.635	Melanie Hofmann
2.	5.520	Maurizio Frei
3.	5.495	Luigi Borriello
4.	5.405	Christian Wutte
5.	5.050	Michael Rosnitschek
6.	5.024	Manuel Ahorn
7.	4.082	Manfred Muthig

YOSHI TOUCH & GO (Marathon-Modus)

Platz	Punkte	Name
1.	15.614	Thomas Noschka
2.	15.516	Stjepan Prtenjaca
3.	10.947	Robin Kowalski
4.	9.284	Alexander Bayer
5.	9.332	Andreas Hacker
6.	5.035	Tobias Baranowski
7.	4.272	Constanze Ertl
8.	4.054	Markus Grundtner

Die aktuelle Leserwarnung

Kurz vor Druckabgabe erhielten wir eine Mail von Vivien Baguio. Ihren Hinweis geben wir sofort an alle N-ZONE-Leser weiter!

Ich wollte eine große Warnung loslassen, die hoffentlich noch nicht zu spät kommt. Es geht um *Zelda: Twilight Princess*. Im Laufe der Geschichte muss man mit dem Kopierstab eine Eulenstatue wegschieben, um zu einer riesigen Kanone zu gelangen, welche man mit Midna wegwarpen muss. Wenn man in dem Raum speichert, in der die Kanone steht, ist das Spiel sozusagen kaputt. Das heißt, wenn man das Spiel lädt, ist man als Link alleine dort und der Mann ist weg. Aber wenn man die Kanone wegwarpen will, sagt Midna, der Mann sei noch da. Wenn man aus dem Raum rausgehen will, kommt plötzlich die Szene, wo der Mann im Raum ist und sagt, dass man noch nicht gehen soll. Ich habe schon alles ausprobiert, es hilft nichts dagegen, man muss das Spiel noch einmal neu anfangen (oder ihr sprengt Link mit Bomben in die Luft, Anm.d.Red.). Und um das vielen *Zelda*-Spielern zu ersparen, würde ich euch bitten, diese Warnung weiterzugeben.

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

N-ZONE EXKLUSIV

Konkurrenz für Pikachu und Co. im Anmarsch! Wir zeigen euch, wie *Spectrobes* für den DS entsteht.

Teil 1: Charakter- und Leveldesign
Teil 2: Programmierung
Teil 3: Bugfixing und Produktion

WI-FI-ACTION Online messt ihr euch mit anderen Spielern. BILD: BUENA VISTA GAMES

Spectrobes

Teil 2: Programmierung

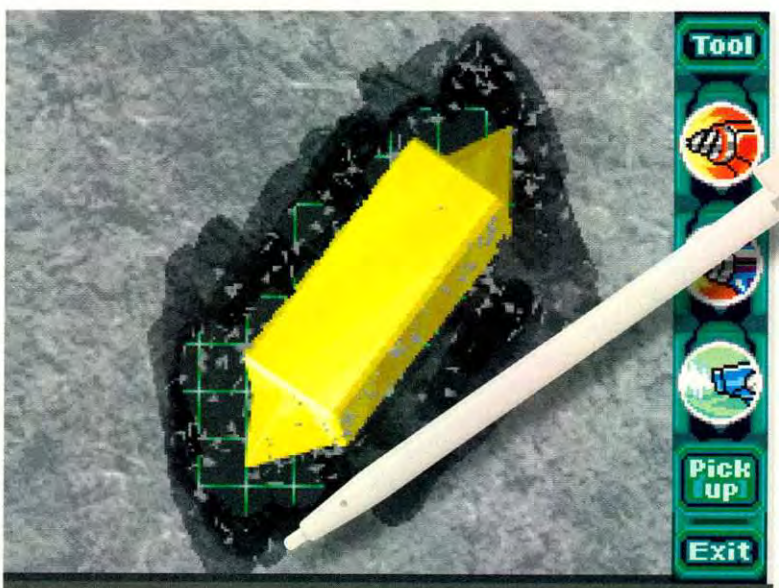
AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Pustekuchen! Wer die Natur hin und wieder nach versteinerten Lebewesen durchsucht, weiß, dass man zum Freilegen von Fossilien keine Stauballergie haben darf. Alles andere als straubtrocken geht es auch bei *Spectrobes* zu, in dem man zum Freibuddeln der Millionen Jahre alten Kreaturen ebenfalls reichlich Geschick beweisen muss.

VIELFÄLTIGES GAMEPLAY

Producer Kentaro Hisai erläutert die Programmierung der Spiele-Features folgendermaßen: „Um das Aufspüren und Ausgraben der Spectrobes so realistisch wie möglich zu gestalten, kommt der Touchscreen zum Einsatz. Mit dem Stylus ist es möglich, Spectrobes oder Gegenstände mit verschiedenen Bohrern freizulegen. Ist ein Fossil zum Vorschein gekommen, entfernt man durch behutsames Pusten die letzten Staubreste und kann das Spectrobe sogar mittels Mikrofon aufwecken. Ich glaube, die Spieler werden dieses Feature lieben!" Wir durften diese Sequenz bereits antesten und können den Entwicklern für die gute Umsetzung der Idee beglückwünschen. Vor allem die Nutzung des Mikros entpuppte sich als cooles Gameplay-Schmankerl, das sich sehr gut in den Spielablauf einfügt und optimal zum Setting passt. „Eine weitere technische Herausforderung stellte die Umsetzung unserer Multiplayer-Ideen dar. Die Programmierer haben in diesem Zusammenhang fantastische Arbeit geleistet. Beispielsweise sind spannende Turniere mit bis zu 16 Spielern möglich. Darüber hinaus können Ausrüstungsgegenstände, Waffen und die Spectrobes selbst getauscht werden", erklärt der Produzent. Ähnlich wie *Mario Kart DS* oder *Metroid Prime Hunters* setzt auch *Spectrobes* auf ein onlinefähiges Gameplay, geht dabei aber noch einen Schritt weiter: „Ein weiterer Vorteil der Online-Funktionalität von *Spectrobes* sind herunterladbare Inhalte, die nach Veröffentlichung von *Spectrobes* zur Verfügung stehen werden." Was es damit auf sich hat, beleuchten wir in einer der kommenden Ausgaben. ■

MAULWURF Zum Freischaufeln nutzt ihr auch das Mikro. BILD: BUENA VISTA GAMES



BUDDELEI Indem ihr mit dem Stylus auf dem Touchscreen kritzelt, legt ihr neue Fosilien frei. BILD: BUENA VISTA GAMES

Sternstunden

Die Wii ist online, der Classic Controller gekauft und die ersten Virtual Console Games geladen – doch der Virtual Console-Dienst ist natürlich nur so gut, wie regelmäßig neue Klassiker zum Download bereit stehen. Deshalb hat Nintendo angekündigt, jede Woche neue Spiele anzubieten. Im Dezember hat das mit unzähligen Titeln wie *Sim City, Castlevania IV, R-Type, Military Madness* oder *Alien Crush* hervorragend geklappt. Und ratzfatz ist das Wii-Punkte-Konto schon wieder leer. Laut Gerüchten könnte Nintendo im nächsten Jahr aber für jede Menge Wii-Punkte unter den Fans sorgen, denn angeblich plant Big N allen Teilnehmern des Bonus-Programms, besser bekannt als Sternekatalog, die gesammelten Sterne in Wii-Punkte umzuwandeln. Das wäre mal ein schönes Geschenk für alle, die bisher brav ihre Sterne gespart haben. Sobald es eine offizielle Meldung gibt, berichten wir natürlich darüber.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Die Wii-Retro-Quelle

FIESE TÖLE Der Köter hat mich damals unzählige Leben gekostet. BILD: N-ZONE

Super Probotector Alien Rebels (SNES, 1992)

Die explosivste Alien-Invasion aller Zeiten!

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Super Probotector Alien Rebels – SNES-Besitzer bekommen leuchtende Augen, wenn von Konamis Action-Meisterwerk die Rede ist. Schon die NES-Vorgänger waren genial, aber was 1992 in den Modul-Schacht des Super Nintendo wanderte, setzte dem Genre die Krone auf. Ist die Story um eine Invasion aus dem All und der Kampf gegen böse böse Aliens ein alter Hut, feuert Konami gleich nach dem Start ein Feuerwerk an atemberaubenden Effekten, grandiosen Sounds und innovativen Ideen ab, die den Spieler faszinieren. Schon im ersten Level werdet ihr von einem riesigen Kampfjet angegriffen, der euch wortwörtlich den Boden unter den Füßen wegbombt, während ihr euch an Gerüsten entlanghangelt – auch heute noch eine absolute Augenweide. Glücklicherweise hat sich Konami nicht auf einer effektvollen Inszenierung ausgeruht, sondern verwöhnt den Action-Fan mit einem zugänglichen Extrawaffen-System und vor allem spielerischer Abwechslung, denn *Super Probotector* wechselt regelmäßig zwischen Sidescrolling-Abschnitten und Levels aus der Vogelperspektive oder lässt euch wilde Schusswechsel auf Speed-Bikes erleben. Und wenn ihr glaubt, euch mal eine Sekunde ausruhen zu können, bricht aus der Wand plötzlich ein überdimensionaler Terminator hervor und fordert zum Showdown. Alleine seid ihr oftmals verloren, aber seine ganze Klasse entwickelt *Super Probotector Alien Rebels* auch erst im Zwei-Spieler-Coop-Modus. Ein absoluter Klassiker, der sein Geld auch heute noch wert ist! ■

RETRO-TEST

SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami

WERTUNG ★★★★★

BEEINDRUCKEND Grafikspielereien, so weit das Auge reicht. BILD: N-ZONE

KOMM SPIELEN Der erste Endgegner ist vergleichsweise leicht. BILD: N-ZONE

Military Madness (Turbografx, 1989)

Wir holen zum Gegenschlag aus

1988 ging es auf der TurboGrafx militärisch zackig zur Sache, schließlich stand der Weltuntergang vor der Tür. Kein angenehmes Ereignis, was allerdings das Axis Empire etwas anders sah. In rundenbasierten Kämpfen versucht ihr mittels strategisch cleverer Züge auf der mit Sechsecken markierten Karte das Imperium zu zerstören. Ihr schickt Infanterie, Artillerie, Panzer und Flugzeuge in den Kampf, deren Erfolg von vielen verschiedenen Faktoren wie Gelände, Panzerung, Reichweite usw. abhängig ist. Wer auf Strategie steht, kann einen Download wagen! **(sd)**

PLANUNGSPHASE Eure Angriffe sollten wohlüberlegt sein. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST

MILITARY MADNESS

Genre:	Strategie
Hersteller:	NEC
Entwickler:	Hudson

WERTUNG ★★★☆☆

Alien Crush (Turbografx, 1989)

Gruseliger Flipper

Düster-morbide Flipper sind auf Konsolen rar gesäht, aber *Alien Crush* ist einer der seltenen Vetreter dieses Genres. Die Ballphysik der Kugelei ist durchaus gelungen, allerdings ist ein einziger Flipper (plus integriertem Bonustisch) in der heutigen Zeit etwas wenig, zumal *Alien Crush* in keiner Weise die hohen Ansprüche heutiger Flipperfans erfüllt. Dafür sind zu wenig Bumper, Lanes und Herausforderungen vorhanden. Einzig und allein das düstere Alien-Setting ist einen Blick wert – richtig lange begeistern kann allerdings auch das nicht. Fans des Flippers können hingegen bedenkenlos zugreifen. **(sd)**

RETRO-TEST

ALIEN CRUSH

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Hudson
Entwickler:	Compile / Naxat Soft

WERTUNG ★★☆☆☆

GESCHMACKSSACHE Heute versprüht Alien Crush nur noch wenig Charme. BILD: N-ZONE

Alle angekündigten Virtual-Console-Titel auf einen Blick

Titel	System	erschienen	Wertung	Preis
Altered Beast	Mega Drive	1990	★	800
Baseball	NES	1985	★★	500
Bomberman 93	Turbografx	1992	★★★★	600
Bonk's Adventure	Turbografx	1990	★★★	600
Columns	Mega Drive	1990	★★★	800
Donkey Kong	NES	1986	★★	500
Donkey Kong Country	SNES	1994	★★★★★	800
Donkey Kong Jr.	NES	1987	★★	500
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Mega Drive	1993	★★★	800
Dungeon Explorer	Turbografx	1989	★★	600
Ecco the Dolphin	Mega Drive	1992	★★★	800
F-Zero	SNES	1992	★★★★	800
Golden Axe	Mega Drive	1990	★★★★	800
Gunstar Heroes	Mega Drive	1993	★★★★★	800
Ice Hockey	NES	1988	★★	500
New Adventure Island	Turbografx	1992	★★★	600
Pinball	NES	1986	★	500
Ristar	Mega Drive	1994	★★★	800
R-Type	Turbografx	1991	★★★★★	600
SimCity	SNES	1992	★★★★	800
Soccer	NES	1987	★	500
Solomon's Key	NES	1990	★★★	500
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	1991	★★★★	800
Space Harrier II	Mega Drive	1990	★★	800
Super Mario 64	N64	1996	★★★★★	1000
Super Mario Bros.	NES	1987	★★★	500
Super Mario World	SNES	1992	★★★★★	800
Super Star Soldier	Turbografx	1990	★★★	600
Tennis	NES	1986	★★	500
The Legend of Zelda	NES	1987	★★★	500
Toe Jam and Earl	Mega Drive	1991	★★★	800
Urban Champion	NES	1987	★★	500
Victory Run	Turbografx	1989	★★	600
Wario's Woods	NES	1994	★★★	500

Jäger und Sammler

Hallo, liebe Leser!

Immer wieder bin ich fasziniert, wie viele limitierte Konsolen und Einzelstücke es auf der Welt doch gibt. Besonders beeindruckt hat mich in diesem Monat die Mail von Benjamin Wickli aus der Schweiz, der in seinem heimischen Media Markt einen ganz speziellen GBA SP aufgetan hat. Den Patriotismus der Schweizer wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten und zeigen euch die schmucke „Swiss Edition". In Japan ist für Sammler hingegen aktuell wenig zu holen, dafür bekommen die Amerikaner eine ganz spezielle *Castlevania: Portrait of Ruin*-Version spendiert, die auch Europäern gefallen dürfte. Und was macht Wii? Die ist mittlerweile in allen drei großen Territorien gelauncht und ich frage mich, wie lange es dauert, bis hier die ersten limitierten Versionen erscheinen. Falls ihr eine findet, macht ein Foto und ab damit an sascha.dowidat@computec.de.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Limited Editions – Zelda Special

The Legend of Zelda – ein Mythos, eine Legende und eine der erfolgreichsten Geschichten, die Nintendo je geschrieben hat. Und wer ein wahrer *Zelda*-Fan ist, muss natürlich alle Titel in seiner Sammlung haben. Was viele nicht wissen: Nintendo hat zu fast jedem Titel eine spezielle Edition veröffentlicht, die mal im freien Handel, ein anderes Mal nur über gute Beziehungen oder den deutschen Sternekatalog zu bekommen war. Viele dieser limitierten Boxen befinden sich heute bei Sammlern, die ihre Schätze hüten, aber mit etwas Glück findet sich bei diversen Auktionshändlern eines dieser Schmuckstücke. Interessant ist zu beobachten, wie die Editionen im Laufe der Jahre immer aufwendiger und fantasievoller wurden. So war bei *Ocarina of Time* lediglich ein T-Shirt und ein Pin beigelegt, während *The Minish Cap* mit farblich passendem, goldenem Game Boy, Shirt und edler, schwarzer Wollmütze daherkommt. Und was ist mit *Twilight Princess*? Gute Frage, bisher ist über eine limitierte *Twilight Princess*-Box leider nichts bekannt.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time Special Edition
Inhalt: Spiel *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, T-Shirt, Pin
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: ca. 40-80 Euro
Erscheinungsland: Deutschland
Veröffentlichungsgrund: Launch von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Mittel

The Legend of Zelda: Majora's Mask Limited Edition Adventure Set
Inhalt: *Zelda: Majora's Mask*, Soundtrack, Armbanduhr, T-Shirt, Pin, Poster, Aufkleber, Zertifikat
Stückzahl: 1.000 (nummeriert)
Preisspanne: ca. 200-400 Euro
Erscheinungsland: Deutschland
Veröffentlichungsgrund: Launch von *The Legend of Zelda: Majora's Mask*
Wo erhältlich: Für Geschäftspartner von Nintendo
Seltenheitsfaktor: Hoch

BILD: N-ZONE

The Legend of Zelda: Oracle of Ages / Oracles of Seasons Limited Edition
Inhalt: Spiele *The Legend of Zelda: Oracle of Ages / Seasons*, T-Shirt, Zelda-Bumerang, Pins, Poster
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: ca. 300-500 Euro
Erscheinungsland: Deutschland
Veröffentlichungsgrund: Launch von *The Legend of Zelda: Oracle of Ages / Seasons*
Wo erhältlich: Für Geschäftspartner von Nintendo
Seltenheitsfaktor: Hoch

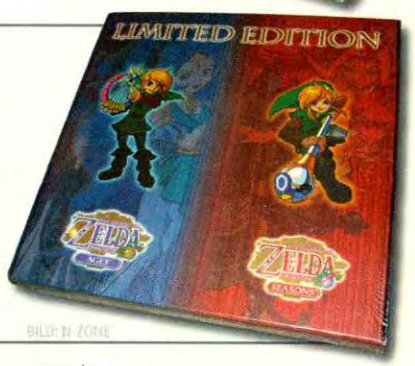


BILD: N-ZONE

The Legend of Zelda: Minish Cap Limited Edition
Inhalt: GBA SP Gold Edition, Spiel *The Legend of Zelda: The Minish Cap*, Mütze, Zertifikat
Stückzahl: 300 (nummeriert)
Preisspanne: ca. 250-450 Euro
Erscheinungsland: Deutschland
Veröffentlichungsgrund: Launch von *The Legend of Zelda: The Minish Cap*
Wo erhältlich: Für Geschäftspartner von Nintendo / Deutscher Sternekatalog (begrenzte Stückzahl von wenigen Exemplaren)
Seltenheitsfaktor: Hoch

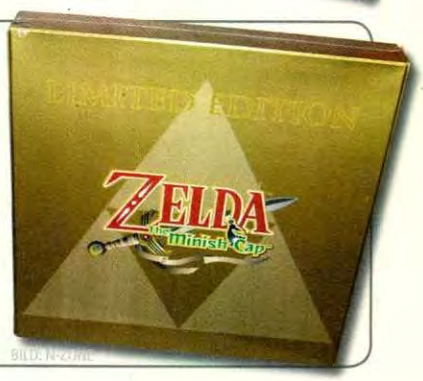


BILD: N-ZONE

Newsflash

Castlevania: Portrait of Ruin Limited Edition

Während europäische Vampirjäger mit Stylus und Knoblauch bewaffnet ungeduldig auf *Castlevania: Portrait of Ruin* warten, schwingen die Amerikaner schon seit Oktober die Peitsche. Vorbesteller der Vampirhatz erhielten zum normalen Verkaufspreis von 40 Dollar anlässlich des 20-jährigen Jubiläums eine schmucke Box. Highlights des Packs sind sicherlich die Soundtrack-CD und das beigelegte Artbook. Wer die Vorgänger verpasst hat, geht mit dem mitgelieferten *Castlevania*-Poster auf Ahnenforschung! Hoffentlich entschädigt Konami nach der Verschiebung des Titels europäische *Castlevania*-Spieler mit einer ähnlichen Vorbesteller-Aktion. Wer mehr Informationen zu *Portrait of Ruin* sucht, sollte mal auf Seite 24/25 blätten.

BILDER: KONAMI

Inhalt: ..... Spiel *Castlevania: Portrait of Ruin*, Artbook, Soundtrack, gravierter Stylus, spezielle Spielhülle, Poster
Stückzahl: ..... Unbekannt
Preisspanne: ..... ca. 60-80 Euro
Erscheinungsland: ..... USA
Veröffentlichungsgrund: ..... Launch von *Castlevania: Portrait of Ruin*
Wo erhältlich: ..... Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: ..... Niedrig

Lasst die Hosen runter!

Ihr habt limitierte Sammlerstücke, Unikate und spezielle Editionen? Lasst uns daran teilhaben und schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de. Ihr habt Fragen zum Importieren oder zu einzelnen Editionen? Dann zögert nicht und schickt uns eine Mail. Bitte habt Verständnis dafür, dass alle Angaben ohne Gewähr und die Preise immer abhängig vom Zustand der Geräte sind.

Eure Schmuckstücke

GBA SP Swiss Edition

Während wir Deutschen nach dem grandiosen Fußballsommer längst einen GBA mit Flagge verdient gehabt hätten, pinseln die Schweizer (anscheinend in Kooperation mit dem Media Markt) einige GBAs rot an, kleben ein weißes Kreuz drauf, fertig ist die „Swiss"-Edition des kleinen Handhelds. Gefunden hat sie Benjamin Wickli. Wo? Natürlich im Media Markt, wo die patriotisch angehauchte Konsole aber anscheinend nur in sehr geringen Stückzahlen erschienen ist.

BILD: PRIVAT

Inhalt: ..... Konsole
Stückzahl: ..... Unbekannt
Preisspanne: ..... Unbekannt
Erscheinungsland: ..... Schweiz
Veröffentlichungsgrund: ..... Patriotismus
Wo erhältlich: ..... Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: ..... Mittel

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet Ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Tony Hawk's Downhill Jam

CHEAT | Und es gibt doch Manuals!

Tony Hawk gebührt die Ehre des ersten Wii-Cheats in der Geschichte der N-ZONE. Wer den Test aufmerksam gelesen hat, wird festgestellt haben, dass es keine Manuals mehr gibt. Das ist richtig – und auch wieder nicht, denn diese lassen sich mit einem Cheat freischalten. Geht dazu in die Cheat-Option, gebt die Buchstabenkombination ein und aktiviert den Cheat anschließend. Dann könnt ihr wie gewohnt, bevor ihr bei einem Sprung landet, das Digikreuz nach oben und unten tippen und so Manuals ausführen.

CHEAT:
IMISSMANUALS: Aktiviert Manuals im Spiel

KINDERLEICHT So gebt ihr den Cheat ein. BILD: N-ZONE

BALANCEAKT Ab sofort könnt ihr Manuals ausführen. BILD: N-ZONE

Need for Speed: Carbon

CHEATS | Nitro und Co.

Auch die Raserriege findet dieses Monat nützliche Cheats zum vermutlich letzten Rennspiel der GameCube-Ära. Gebt die folgenden Cheats im Hauptmenü (nicht Startmenü) ein und schaltetet so unendlich Nitro, neue Vinyls und unendlich Speed-Breaker frei. Viel Spaß beim Gasgeben!

CODE	EFFEKT
Links, hoch, links, runter, links, runter, rechts, X	Unendlich NOS
Runter, rechts, rechts, links, rechts, hoch, runter, X	Unendlich Speed-Breaker
Rechts, hoch, runter, hoch, runter, links, rechts, X	Carbon Logo-Vinyls
Hoch, hoch, runter, runter, runter, runter, hoch, X	Special Logo-Vinyls

RICHTIG Hier müsst ihr die Cheats eingeben. BILD: N-ZONE

TURBO Mit unendlich Nitro ist der Sieg euer. BILD: N-ZONE

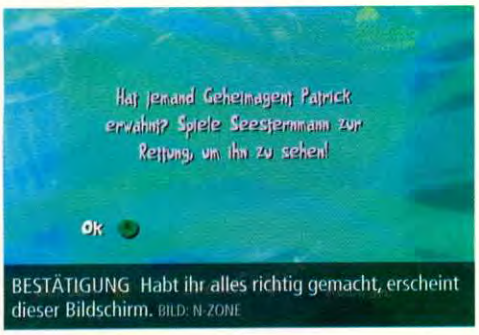
PRAKTISCH Der Speed-Breaker rettet euch in schwierigen Situationen wertvolle Sekunden. BILD: N-ZONE

SpongeBob Schwammkopf: Kreatur aus der Krossen Krabbe

PASSWÖRTER | Neue Outfits für die Bikini-Bottom-Crew und ihre Fahrzeuge

Auch wenn sich nicht jedem Redakteur die Genialität der Serie erschließt (nicht wahr, lieber Felix?), möchten wir euch die Cheats zum neuesten SpongeBob-Abenteuer nicht vorenthalten. Gebt die Passwörter einfach unter den Extras ein:

PASSWORT	EFFEKT
PATRICK	Spielt Seesternmann, um Geheimagent Patrick zu sehen
SPONGE	Neuer Look für SpongeBob in Dieselträume
PANTS	SpongeBob-Kostüm für Plankton im Riesenburger
SPACE	Neue Lackierung für Patricks Rakete
HOTROD	Neue Lackierung für SpongeBobs Hot Rod in Dieselträume
ROCFISH	Erhaltet 30.000 Zs



BESTÄTIGUNG Habt ihr alles richtig gemacht, erscheint dieser Bildschirm. BILD: N-ZONE

EINGABE In diesem Menü müssen die Passwörter eingegeben werden. BILD: N-ZONE

Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau

CODES | Neue Areale und Pokémon

Hier sind einige Codes, die bestimmte Missionen, Zugang zu Partnerarealen oder Begegnungen mit besonderen Pokémon ermöglichen. Ihr gebt die Codes unter „Wunderbrief" ein, bevor (!!) ihr euren Spielstand ladet. F steht für das weibliche Symbol, M für das männliche Zeichen. Bei erfolgreicher Eingabe wird der Wunderbrief eurer Jobliste hinzugefügt und das Spiel speichert automatisch. Achtung: Manche Orte – z. B. die Lapishöhle – müssen vorher freigespielt werden.

CODE	JOB	BELOHNUNG
O?O9P(M)Y??+73+H?F+?2O4M?W	Donnerhallhöhle	Himmelblauebene
3?2N 82Y? 4Q83 41?(F) ...65R ...!?W	Lapishöhle	Partnerareal Geröllhöhle
0?05 760? 4WP4 KX?6 -?05 53?-	Stillklamm	Partnerareal Mondlichtberg
5?2YQW0??T0QJC?(M)FH16WR?W	Nordwindfeld	Partnerareal Himmelblauebene
X?7P(F)?+??XP6RJ?QFJC5?W??	?	Barschwa erscheint in einer Sondermission.
4??N 22...? ?Q6J H3?(M) 8470 JN?W	?	Mantax erscheint in einer Sondermission.

GEFUNDEN Hier gebt ihr die Passwörter ein. BILD: N-ZONE

GENIAL Trefft mit den Cheats seltene Pokémon. BILD: N-ZONE

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Wii	
The Legend of Zelda: The Twilight Princess	01/07
GameCube	
Ab durch die Hecke	10/06, 12/06
Cars	11/06
Die Sims	01/07
Die Sims 2: Haustiere	01/07
LEGO Star Wars II	10/06, 11/06
Monster House	12/06
Need for Speed Underground	12/06
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	01/07
Prince of Persia: The Two Thrones	09/06
Resident Evil 4	12/06
Super Mario Sunshine	08/06
Super Smash Bros. Melee	09/06, 12/06
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07
True Crime: Streets of L.A.	11/06
X-Men: The Official Game	08/06
Game Boy	
Cars	11/06
Danny Phantom: Sein größter Gegner	09/06
Fluch der Karibik 2	10/06, 12/06
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	01/07
MegaMan Battle Network 6: Cybeast Falzar / Cybeast Gregar	09/06
Pokémon Smaragd & Pokémon Feuerrot	01/07
Trauma Center: Under the Knife	09/06
Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2006	09/06
Nintendo DS	
Animal Crossing: Wild World	12/06
Asphalt Urban GT	09/06
Cars	11/06
Dragon Booster	10/06
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging ...	08/06
Fluch der Karibik 2	12/06
Metroid Prime Hunters	08/06
New Super Mario Bros.	09/06
Tamagotchi Connexion Corner Shop	08/06
N64	
Super Mario 64	11/06

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

Phoenix Wright: Ace Attorney (DS)

Hallo, liebe N-ZONE-Redaktion!
Ich komme im dritten Fall von *Phoenix Wright: Ace Attorney* nicht weiter – und zwar an der Stelle, wo die Filmproduzentin Vasquez ihre Aussage macht. Vielleicht erinnert ihr euch? Ich schaffe es nicht, ihr eine Lüge nachzuweisen. Was mache ich falsch?
Danke im Voraus
Marion

N-ZONE: Hallo Marion,
zwar hat vermutlich niemand in der Redaktion auch nur ein Semester Jura studiert, aber trotzdem sind wir mittlerweile alle zu Staranwälten geworden. An die zwielichtige Filmproduzentin können wir uns daher noch sehr gut erinnern. Es ist nicht ganz einfach, ihr beizukommen, vor allem zu Beginn des Verhörs. Anhand eines einfachen Fotos fängt ihre Aussage dann aber an, in sich zusammenzufallen. Schnapp dir einfach das Foto aus der Gerichtsakte, in dem der Wohnwagen mit den Stühlen und dem Tisch zu sehen ist. Reibe dem Richter das Foto bei der Aussage, sie habe in Ruhe Steak zu Mittag gegessen, unter die Nase, denn wie man deutlich sieht, sind auf dem Teller die Steaks noch zu sehen. Und das ist nur die erste ihrer zahlreichen Lügen. Viel Spaß beim weiteren Rumschnüffeln!

Animal Crossing (GC)

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
erst einmal ein großes Lob an euch, ihr macht das total super. Mein Problem ist folgendes: Ich habe mir vor einiger Zeit ein Action-Replay-System zugelegt und war auch immer zufrieden. Bis ich mir Cheats für *Animal Crossing* geholt habe. Ich habe sie alle richtig eingegeben, doch als ich das Spiel startete, war kein Cheat aktiv, obwohl ich alle aktiviert habe. Trotzdem geht nichts. Könnt ihr mir helfen?
Gruß
Benjamin

N-ZONE: Hallo Benjamin,
leider ist es nur sehr schwer, eine Ferndiagnose zu stellen, was bei dir in diesem konkreten Fall schief gegangen ist. Du solltest stets darauf achten, dass hinter dem jeweiligen Cheat ein Haken zur Aktivierung gemacht wurde, aber das scheint hier nicht das Problem zu sein. Eventuell könnte es Schwierigkeiten geben, wenn du zu viele Cheats zusammen aktivierst. Versuch es doch erst einmal mit einem einzigen und kontrolliere, ob der Fehler hier liegt. Wir drucken dir hier auch noch mal ein paar Action-Replay-Codes ab, mit denen du es testen kannst:

(M)
9CZW-3CR2-1ZHKV
E0GD-38RQ-7HNGZ
GNNT-H9QR-M5U9E
XCD5-765Y-HKWF3
00A3-4QN6-DHM25
2HDM-TYWJ-0FG8A
EWY9-051A-HGFCM

NES-Titel
T6G3-28CV-ETJBU
9MF9-A3BQ-FGVVQ
D2YE-F90A-7PZD8
8P5Z-KCMZ-ZK58J

Nooks volles Sortiment
7FD5-A68Q-NE2G4
7VHH-63CR-BPR7A
973D-5XDK-ZKW8J

Nooks Upgrade
P9BV-NRVA-BVVGP
UUH4-3KX0-DK6FH

Metroid Prime 2: Echoes (GC)

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,
ich habe eine Frage zu *Metroid Prime 2: Echoes*. Wie schaltet man die beiden Welten im Multiplayer-Modus frei?
Gruß
Dustin

N-ZONE: Hallo Dustin,
du meinst vermutlich den Sumpf von Torvus und die geheiligte Festung. Da können wir dir problemlos weiterhelfen. Um die Sumpf-Welt freizuspielen, solltest du im Tempel von Torvus die Energie wiederherstellen. Die geheiligte Festung erhältst du, sobald du – man hätte es ahnen können! – die Energie in der heiligen Festung wiederhergestellt hast. Und jetzt wünschen wir dir viel Spaß bei den coolen Multiplayer-Duellen.

VIDEO AUF DVD

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Eure Fragen im Fokus

Viele von euch dürften *The Legend of Zelda: Twilight Princess* nach den Feiertagen schon durchgespielt haben. Wir beschäftigen uns daher auf den folgenden Seiten mit den zahlreichen Kleinigkeiten, die man nach dem ersten Spieldurchgang in der Hyrule-Welt anstellen kann. Ihr habt unser Postfach mit zahlreichen Fragen überschwemmt, und genau die wollen wir jetzt beantworten! Das reicht euch nicht? Dann haben wir die volle Packung *Zelda* für euch: Unser N-ZONE-Sonderheft zu *Twilight Princess* enthält unter anderem eine 50-Seiten-Komplettlösung, detaillierte Tempelbeschreibungen, alle Boss-Strategien, Herzteile, Nebenquests und garniert das Ganze mit coolen Reportagen. Reinschauen lohnt sich!

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

Die Bomben- und Pfeil-Upgrades

Manuel Haenlein fragt: Ich habe *Twilight Princess* schon durchgespielt, aber ich glaube, mir fehlen noch einige Ausrüstungsgegenstände. Ein Kumpel von mir kann viel mehr Pfeile tragen, außerdem ist seine Bombentasche und sein Geldbeutel größer. Wie kann ich diese Sachen upgraden? Danke!

N-ZONE hilft: So wie Manuel geht es vielen anderen Lesern auch, wie die zahlreichen E-Mails zum Thema „Wie rüste ich mein Inventar auf?" beweisen. Um uns nicht zu verzetteln, gehen wir bei der Beantwortung der Frage Schritt für Schritt vor und zeigen euch, wie ihr die Anzahl an Rubinen, Bomben und Pfeilen erweitert!

Bis zu 1.000 Rubine in der Geldbörse!
Während ihr zu Beginn nur 300 Rubine mit euch tragen könnt, erweitert ihr die Anzahl später auf 600 und könnt sie schließlich sogar auf 1.000 Rubine erhöhen. Für die erste Aufbaustufe geht ihr nach Hyrule-Stadt, lauft vom Südeingang die kleine Passage nach Osten und gelangt so in Agnethas Zimmer. Die Dame in der warmen Stube sehnt sich nach Goldkäfern, die im ganzen Land verstreut sind – einige von ihnen listen wir auf der nächsten Seite auf, die vollständige Liste findet ihr in unserem *Zelda*-Sonderheft. Händigt Agnetha eines der Krabbeltiere aus und nehmt so die mittlere Geldbörse, in der 600 Rubine Platz finden, in Empfang. Schafft ihr es, alle Käfer zu finden, gibt es die große Rubintasche und ihr könnt darin 1.000 Geldstücke verstauen.

Doppelt so viele Bomben!
Habt ihr die Mine der Goronen hinter euch gebracht, lohnt es sich, einen Abstecher zu Burns' Bombodrom zu unternehmen. Dort erhaltet ihr die erste Bombensorte. Um mehr TNT-Kugeln mit euch zu führen, benötigt ihr die zweite Bombentasche. Schwimmt dazu vom Wasserfall im Reich der Zora aus stromabwärts und nehmt am Kanukurs teil, um von einem Zora die erweiterte Bombentasche zu bekommen. Die dritte Tasche ruht auf dem Grund des Zora-Thronsaals unter einem großen Stein, den ihr mit einer Wasserbombe wegsprengt. Außerdem könnt ihr die Kapazität der Bombentasche erweitern, indem ihr im Kanuspiel mindestens 25 Punkte erzielt.

30 Pfeile reichen nicht? Wie wär's mit 60?
Wem die 30 Pfeile nicht genügen, die ihr anfangs im Köcher verstauen könnt, sollte sich im Sternen-Minispiel versuchen. Probiert euer Glück doch einfach in der Ostpassage von Hyrule-Stadt! Habt ihr's geschafft, erhaltet ihr den mittleren Pfeilköcher. Noch eine Aufbaustufe gibt es, wenn ihr das Minispiel erneut erfolgreich abschließt.

BOMB-ASTISCH! Folgt unserem vorgegebenen Pfad, um eine weitere Bombentasche zu erhalten. Die Suche nach den anderen Items ist zumeist ebenfalls an Minispiele geknüpft, aber dank unserer Tipps sollte es ein Leichtes sein, die Bomben- und Pfeil-Upgrades zu ergattern. BILD: N-ZONE

Die Flaschen

Juan Mizikacioglu fragt: Ich schaffe den letzten Kampf einfach nicht, weil mir Karlheinz [Name des Endgegners von der Redaktion geändert] ständig Energie abzieht und ich zu schwach bin. Ich brauche also Flaschen für mehr Feen. Bitte helft mir weiter, denn ich bin schon am Verzweifeln!

N-ZONE hilft: Für alle, die wie Juan noch nicht alle Flaschen gefunden haben, bringen wir jetzt Licht ins Dunkel: Zwei von den Behältern erhaltet ihr schon am Anfang: Folgt einfach der Katze in Zeiras Laden, nachdem ihr den Fisch geangelt habt, und sprecht dort mit der Verkäuferin, die euch eine Flasche mit Milch aushändigt. Die zweite Flasche überlässt euch der Ölhändler mit der Atze-Schröder-Frisur im Wald von Phirone. Um die dritte Flasche zu ergattern, besucht ihr Seenas Teich und angelt am Steg – schon bald zieht ihr eine Flasche an Land, die ihr fortan mit allerlei Sachen befüllen könnt. Nummer vier erhaltet ihr von Giovanni, sobald ihr 20 Geisterseelen gefunden habt. Einfach in sein Haus in Hyrule-Stadt marschieren und schon gehört der letzte Behälter euch!

FLASCHE NR. 1 Folgt der Katze, um an das erste Gefäß zu bekommen. BILD: N-ZONE

FLASCHE NR. 2 Den zweiten Behälter erhaltet ihr von Coro ein paar Spielminuten später. BILD: N-ZONE

Die Goldenen Käfer

Caroline Sämann fragt: Mittlerweile habe ich fast alle goldenen Käfer gesammelt, bis auf die Weibchen der Eintagsfliege, des Marienkäfers und des Nashornkäfers. Könnt ihr mir bei meiner Frage weiterhelfen?

N-ZONE hilft: Seit *Ocarina of Time* für Nintendo 64 sind wir wahre Skultulla-Aufspür-Spezialisten und dementsprechend war auch die Suche nach allen 24 Goldinsekten ein Klacks für uns. Um dir die Suche nach den Krabblern zu erleichtern, haben wir die Fundorte deiner drei vermissten Tierchen im Extrakasten notiert. Viel Erfolg beim Aufsammeln! Damit auch die anderen Leser etwas von deiner Frage haben, haben wir zudem die Verstecke der übrigen weiblichen Insekten aufgelistet. Die vollständige Liste mit den übrigen männlichen Krabblern findet ihr in unserem *Zelda*-Sonderheft! Ihr erkennt die Anwesenheit der Tiere übrigens am Geräusch, das die Insekten machen, wenn ihr euch ihnen nähert. Als Belohnung für das Aufspüren erhaltet ihr übrigens eine Erweiterung der Geldbörse, in der ihr 1.000 Rubine verstauen könnt.

GOLDKÄFER Die meisten Krabbler findet ihr spontan während eures Streifzugs durch Hyrule. BILD: N-ZONE

Die Fundorte der weiblichen Käfer

Wir geben euch den ersten Anstoß und führen euch zu allen weiblichen Goldinsekten. Die männlichen Krabbler müsst ihr schon alleine finden – oder ihr blättert in unserem Sonderheft nach!

Ameise	In einem Haus im Westen Kakarikos
Gottesanbeterin	An den Felsen südlich der Hylia-Brücke
Schmetterling	Östlich des östlichen Tores auf einer Klippe
Gespenstschrecke	Klippe am Nordende der Brücke von Eldin
Eintagsfliege	Im einem Graben westlich des Warp-Portals
Hirschkäfer	Nördlich des Schlosses an einem Höhleneingang
Marienkäfer	Bei drei Bäumen südlich der Stadt, nahe dem Geländer
Heuschrecke	Im Nordosten der großen Ebene
Nashornkäfer	Im Westen der Hyrule-Ebene nördlich des Sees
Kellerassel	Südwestlich des Nordendes der Brücke nach Kakariko
Schnecke	In Richtung des Zeitschreins im Südwesten
Libelle	In der Nähe des Bootsverleihs beim Fluss der Zora

NOCH MEHR TRICKS Insgesamt könnt ihr sieben Attacken erlernen. Wir helfen euch, sie zu finden. BILD: N-ZONE

HEULSUSE Habt ihr eine Wolfsstatue gefunden, müsst ihr zunächst eine Musik nachjaulen. BILD: N-ZONE

TRAINING Dann sucht ihr den Lehrmeister-Wolf und probt mit ihm ein neues Manöver. BILD: N-ZONE

Die okkulten Künste

Nico Kausch fragt: Zu Beginn des Spiels hat mir ein goldener Wolf die Fähigkeit des Fangstoßes beigebracht. Könnt ihr mir sagen, wo ich die restlichen „heulenden Steine" finde und wo sich der jeweilige Wolfstrainer befindet? *Twilight Princess* ist ein echt geiles Spiel, aber es ist schwerer als *The Wind Waker*.

N-ZONE hilft: Aber klar verraten wir dir, wie du dein Angriffs-Repertoire erweitern kannst! Dabei gilt für alle unsere Beschreibungen: Du musst zunächst einen Fels finden und dort eine bestimmte Melodie nachheulen – erst dann ist es möglich, zum jeweiligen Lehrmeister-Wolf vorzudringen. Nachdem du dort deine Attacke geübt hast, kannst du sie fortan im weiteren Spielverlauf anwenden. Aber jetzt geht's los – hier ist unser vollständiger Wegweiser:

Erster Fels: Vor dem Waldschrein
Goldener Wolf: Automatisch
Fähigkeit: Fangstoß
Das erste Manöver ist gleichzeitig auch das leichteste, denn ihr stoßt zu Beginn des Spiels automatisch darauf.

Zweiter Fels: In der Nähe der Mine der Goronen
Goldener Wolf: Ordon-Quelle
Fähigkeit: Schildattacke
Wenn ihr den Todesberg erklimmt, kommt ihr an einigen Felsen vorbei, die von Geysiren umgeben sind. Der Lehrmeister befindet sich dann unmittelbar bei der Ordon-Quelle. Ihr könnt alle okkulten Künste übrigens in einer beliebigen Reihenfolge einsammeln – auch wenn ihr das Schattenreich längst hinter euch gelassen habt. Denn später könnt ihr euch zu jedem Zeitpunkt in einen Wolf verwandeln.

Dritter Fels: Am Oberlauf des Zora-Flusses
Goldener Wolf: Östlicher Eingang zu Hyrule-Stadt
Fähigkeit: Rundumhieb
Besucht den Oberlauf des Hylia-Flusses und ihr findet bei Teenas Hütte einen weiteren Felsen. In der Nähe des Ost-Eingangs zu Hyrule-Stadt lernt ihr eine neue okkulte Kunst.

Vierter Fels: Nördlicher Wald von Phirone
Goldener Wolf: Südlich von Hyrule-Stadt
Fähigkeit: Helmspalter
Bevor ihr das Master-Schwert in Empfang nehmt, kehrt ihr ohnehin in den nördlichen Abschnitt des Walds von Phirone zurück. Sucht dort nach einer markanten Säule und ruft den goldenen Wolf herbei. Die Attacke lernt ihr schließlich südlich von Hyrule-Stadt vom Lehrmeister-Wolf.

Fünfter Fels: Hylia-See
Goldener Wolf: Gerudo-Wüste
Fähigkeit: Blankziehen
Lasst euch mit Midna zum Hylia-See warpen und haltet nach einer Plattform Ausschau, auf der sich der Fels befindet. Den Lehrmeister-Wolf findet ihr schließlich in der Gerudo-Wüste – ein gutes Stück südlich vom Eingang zum Schattenpalast entfernt.

Sechster Fels: Schneeberge
Goldener Wolf: Kakariko-Friedhof
Fähigkeit: Riesensprungattacke
Marschiert zum nordwestlichen Zipfel der Schneeberge und haltet in der Nähe der Gruft Ausschau – ihr könnt den Fels kaum verfehlen. Der Lehrmeister wartet schließlich am Friedhof von Kakariko auf euch.

Siebter Fels: Vergessenes Dorf
Goldener Wolf: Nördliches Eingangstor von Hyrule-Stadt
Fähigkeit: Riesenwirbelattacke
Schlagt die Fensterscheiben des Gebäudes ein, das sich im Vergessenen Dorf befindet. Der Lehrmeister-Wolf ist anschließend in Hyrule-Stadt zu finden – einfach nahe des Stadttors suchen! Glückwunsch, ihr habt alle sieben okkulten Künste erlernt und seid nun mit allen Künsten gewappnet, um selbst die dicksten Bosse zu bezwingen!

DVD Abspielbar auf PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N-ZONE

02/2007 DVD: Inhalt

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
- Zelda: Twilight Princess
  - Zelda: Twilight Princess – Highlights
  - Leser fragen, NZ hilft: Twilight Princess
  - Leserbeitrag: Die Zelda-Techno-Fanfare

Vorschau
- Castlevania: Portrait of Ruin (DS)
- Excite Truck (Wii)
- Lunar Knights (DS)

Test
- Children of Mana (DS)
- Happy Feet (Wii)
- Jagdfieber (GC)
- Naruto: Clashes of Ninja (GC)
- Need for Speed Carbon (Wii)
- Star Fox Command (DS)
- Tenchu: Dark Secret (DS)
- Wario Ware Smooth Moves (Wii)

Bonus
- Der Wii-Launch in Deutschland
- Fachgespräch: „Was wird hier gespielt?"
- MegaMan NT Warrior (Folge 3)
- Need for Speed Carbon (Die Wii-Steuerung)

Spiel-Trailer
- Madden NFL 07
- SSX Blur

Seite 2:

PLAYZONE

Vorschau
- Die PlayStation 3 im Praxistest
- Formel 1 Championship Edition (PS3)
- Full Auto 2: Battlelines (PS3)
- Genji: Days of the Blade (PS3)
- God Hand (PS2)
- MotorStorm (PS3)
- Okami (PS2)
- Resistance: Fall of Man (PS3)
- Ridge Racer 7 (PS3)
- Virtua Fighter 5 (PS3)

Test
- Guitar Hero II (PS2)
- GUN Showdown (PSP)
- Need for Speed Carbon: OTC (PSP)
- Pro Evolution Soccer 6 (PSP)
- Sonic Rivals (PSP)
- Tony Hawk's Project 8 (PS2)
- WWE SmackDown! vs. RAW 2007 (PSP)

Bonus
- GTA VCS: Ein Königreich für eine PSP!

Spiel-Trailer
- Calling All Cars
- Gran Turismo HD
- Lair

XBOX-ZONE

Test
- Dead or Alive Extreme 2 (X360)
- Viva Piñata (X360)

Bonus
- Dead or Alive Extreme 2: Peepshow
- Superman Returns: Das Spiel (Making-of)

Spiel-Trailer
- Bionicle Heroes
- Dark Sector
- Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- Halo 3
- Monster Madness
- Pro Evolution Soccer 6

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

DVD VIDEO

COMPUTEC MEDIA

N-ZONE 02/2007 Zelda: Twilight Princess • Excite Truck • Wario Ware Smooth Moves

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Die schönsten Schauplätze, die heißesten Tipps!

DVD-COVER

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Special: Wii + DS: Die Hit-Vorschau 2007	___	❑	❑	❑
Vorschau: Excite Truck (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Prince of Persia (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Castlevania (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Lunar Knights (DS)	___	❑	❑	❑
Reportage: Spiele im Fadenkreuz	___	❑	❑	❑
Test: Wario Ware: Smooth Moves (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Far Cry Vengeance (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Children of Mana (DS)	___	❑	❑	❑
Reportage: Flashback (Wii)	___	❑	❑	❑
Import-Test: Pokémon (Wii)	___	❑	❑	❑
Hardware-Tipps Wii	___	❑	❑	❑
Jäger und Sammler	___	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch Spectrobes	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf der PS2/Xbox ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____ Bonus: _____
Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Special: Zelda: Twilight Princess (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Excite Truck (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Castlevania (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Lunar Knights (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Wario Ware: Smooth Moves (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Need for Speed Carbon (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Happy Feet (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Naruto: Clash of Ninja (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Jagdfieber (GC)	___	❑	❑	❑
Test: Children of Mana (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Tenchu: Dark Secrets (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Star Fox Command	___	❑	❑	❑
Bonus: MegaMan NT Folge 3	___	❑	❑	❑
Bonus: Der Wii-Launch in Deutschland	___	❑	❑	❑

8. Was hältst du von den Boni auf unserer DVD?

❑ Finde ich super! Bitte mehr davon.
❑ Interessiert mich nicht
❑ Ist mir egal
❑ Dieses Thema würde mir gefallen: _____

9. Neben unserem normalen Abo bieten wir das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr über diese Neuerung.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir 5 Spiele für die Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 02, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 09", wenn *Golden Sun 2* euer absoluter Lieblingstitel ist.). Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 05" und wählt somit *Children of Mana* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ, Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42 Mainzelmännchen Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Avatar	Wii
02. Baten Kaitos Origins	GC
03. Battalion Wars 2	Wii
04. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
05. Children of Mana	DS
06. Diddy Kong Racing	DS
07. Die Siedler	DS
08. Die Sims	Wii
09. Disaster: Day of Crisis	Wii
10. Dragon Quest	Wii
11. Elebits	Wii
12. Excite Truck	Wii
13. Far Cry	Wii
14. Final Fantasy	Wii
15. Final Fantasy: CC	DS
16. Harvest Moon	GC
17. Harvest Moon	DS
18. Lost in Blue 2	DS
19. Lunar Knights	DS
20. Mario Slam Basketball	DS
21. Mario Strikers Charged	Wii
22. Mario vs. Donkey Kong 2	DS
23. Metroid Prime 3: Corruption	Wii
24. Metroid Prime: Pinball	DS
25. Metal Sluga Anthology	Wii
26. Pokémon Diamond	DS
27. Pokémon Pearl	DS
28. Pokémon Ranger	DS
29. Pro Evolution Soccer 2007	DS
30. Project H.A.M.M.E.R.	Wii
31. Resident Evil	Wii
32. Sonic	Wii
33. Starfox DS	DS
34. Super Mario Galaxy	Wii
35. Super Paper Mario	Wii
36. Super Smash Bros. Brawl	Wii
37. Trauma Center	Wii
38. Wario Ware Twisted	GB
39. Wario Ware: Smooth Moves	Wii
40. Zelda: Phantom Hourglass	DS

LESERCHARTS

01. Advance Wars 2	GB
02. Animal Crossing: Wild World	DS
03. Big Brain Academy	DS
04. Call of Duty 3	Wii
05. Cars	Wii
06. Die Sims 2 Haustiere	DS
07. Dr. Kaw. Gehirn-Jogging	DS
08. English Learnin	DS
09. Golden Sun 2	GB
10. Madden NFL 2007	Wii
11. Mario & Luigi: Partners in …	DS
12. Mario Kart DS	DS
13. Mario Kart: Double Dash!!	GC
14. Mario Party 7	GC
15. Mario Smash Football	GC
16. Marvel Ultimate Alliance	Wii
17. Metroid Prime 2: Echoes	GC
18. Metroid Prime Hunters	DS
19. Need for Speed Carbon	Wii
20. New Super Mario Bros.	DS
21. Nintendogs: Chihuahua	DS
22. Nintendogs: Dachshund	DS
23. Nintendogs: Dalmatiner	DS
24. Nintendogs: Labrador	DS
25. Pokémon Rubin & Saphir	GB
26. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
27. Rayman Raving Rabbids	Wii
28. Red Steel	Wii
29. Resident Evil 4	GC
30. Splinter Cell: DA	Wii
31. Super Mario 64 DS	DS
32. Super Mario Smash Bros.	GC
33. Tomb Raider Legend	GC
34. Tony Hawk's Downhill Jam	Wii
35. Trauma Center	DS
36. Wii Play	Wii
37. Wii Sports	Wii
38. Zelda: Twilight Princess	Wii
39. Zelda: Twilight Princess	GC
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Redaktionsdirektor **Hans Ippisch**

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) **Fabian Sluga**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Hanns Peter Glock, Felix Kothe, Sebastian Stange, Sascha Dowidat
Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Roland Austinat
Community Manager Marc Brehme

Layout Lars Kromat, David Mola, Wojtek Pruchnicki, Britta Rasp, Matthias Schöffel
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Wojtek Pruchnicki

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director **Hans Ippisch**
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp; thomas.knopp@computec.de,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20/Plus-Abonnement € 51,60
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20/Plus-Abonnement € 63,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Normal-Abonnement € 42,-/Plus-Abonnement € 56,40

ISSN/Pressepost: N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 43739, ISSN: 1433-8424

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Schreibfehler – na und?

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Die Mail unseres Lesers Max Fraszek klang wie eine Schocknachricht: „Hallo, ich hab einen Schreibfehler in der deutschen Version von *Twilight Princess* gefunden: Midna sagt ‚Tpyen' statt ‚Typen'!" Lieber Max, ich gebe dir Recht, dass man der neuen *Zelda*-Episode in manchen Punkten anmerkt, dass die Macher unter Termindruck standen. Dieser schließt die Arbeit der Programmierer, Übersetzer und Tester mit ein und macht auch vor uns Redakteuren nicht halt, die wir das Spiel testen und bewerten mussten. Sicherlich verbirgt sich in *Twilight Princess* mancher (aber wohlgemerkt seltene!) Buchstabendreher und auch die Wii-Steuerung reizt die Hardware nicht annähernd aus. Aber hey: Alle Beteiligten sind Menschen wie du und ich, die tagein, tagaus ihrer Arbeit nachgehen – sei es nun, um die Programmier-Routine auszutüfteln oder um sicherzustellen, dass die Heizung im Entwicklerbüro intakt ist. Und wo gehobelt wird, da fallen Späne – das ist in einem Hintertupfinger Gemischtwarenladen genauso wie in der Entwicklungsabteilung bei Nintendo Co., Ltd. in Kyoto. Dafür ist *Twilight Princess* ein verdammt umfangreiches Abtenteuer geworden, das mich 67 Stunden meines Lebens kostete. Aufmerksame Leser hätten übrigens auch Grund gehabt, unseren *Zelda*-Test zu bemängeln: Dort haben wir auf Seite 16 geschrieben, dass wir in Ordon die „Bekanntschaft mit einer Eule" (dritte Spalte, dritte Zeile) machen. Aber war das nicht ein Falke? Sei's drum, da zeigt sich halt wieder, dass wir alle „nur" Menschen sind. Gut so!

Kurioses aus der Videospielbranche: der NES-„Wetterkanal"

Am 19. Dezember flatterte allen Wii-Besitzern die Nachricht ins Postfach, dass der Wetterkanal ab sofort verfügbar sei. Doch dies war nicht das erste Mal, dass man mit einer Nintendo-Konsole Wetterdaten abrufen konnte. 1988 launchte in Nintendos Heimatland das „Family Computer Communications Network System" – gemeint war ein Dienst, der auch Infos zum Wetter beinhaltete. Doch trotz vielfältiger Einsatzgebiete – man konnte unter anderem Aktien ordern, News lesen oder Wetten abschließen – reagierten die Kunden zögerlich. Nach 130.000 abgesetzten Exemplaren zog Nintendo einen Schlussstrich und kappte die Verbindung. Der Wii bleibt dieses Schicksal hoffentlich erspart!

BILDER: N-ZONE

Was wird gespielt bei …

BILD: PRIVAT

Magnus Kleditzsch

Magnus Kleditzsch ist 20 Jahre alt und arbeitet in der Marketing- und PR-Abteilung bei der Nintendo of Europe GmbH.

Was spielst du im Augenblick?
Phoenix Wright: Ace Attorney auf meinem Nintendo DS Lite sowie *The Legend of Zelda: Twilight Princess* und *Rayman: Raving Rabbids* für Wii

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Phoenix Wright ist wie ein spannendes Buch; *Zelda* hat es geschafft, alle hohen Erwartungen sogar zu übertreffen, und *Rayman* ist meiner Meinung nach das mit Abstand lustigste Spiel für Wii.

Welche drei Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Super Mario 64 hat meine persönliche Einstellung zu Videospielen verändert und 3D-Genre definiert. *Day of the Tentacle* von LucasArts aus dem Jahr 1993 verursacht noch heute Lachkrämpfe bei mir und *Resident Evil 4* für den GameCube stellt für mich als Splatterfan ganz großes Kino dar.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Oha – selbstverständlich habe ich auch viele NES-Titel gespielt, aber wirklich überzeugt haben mich erst die genialen Mario-Jump&Runs und Rollenspiele auf dem Super Nintendo. Einen Großteil ihres Charmes machten die liebevollen und lustigen Übersetzungen aus.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten und auf welches freust du dich am meisten?
Neben dem obligatorischen *Mario Kart* (besonders die Version für Nintendo DS) freue ich mich wie ein Schneekönig darauf, in *Super Smash Bros. Brawl* online gegen meinen Bruder zu kämpfen (und zu gewinnen!).

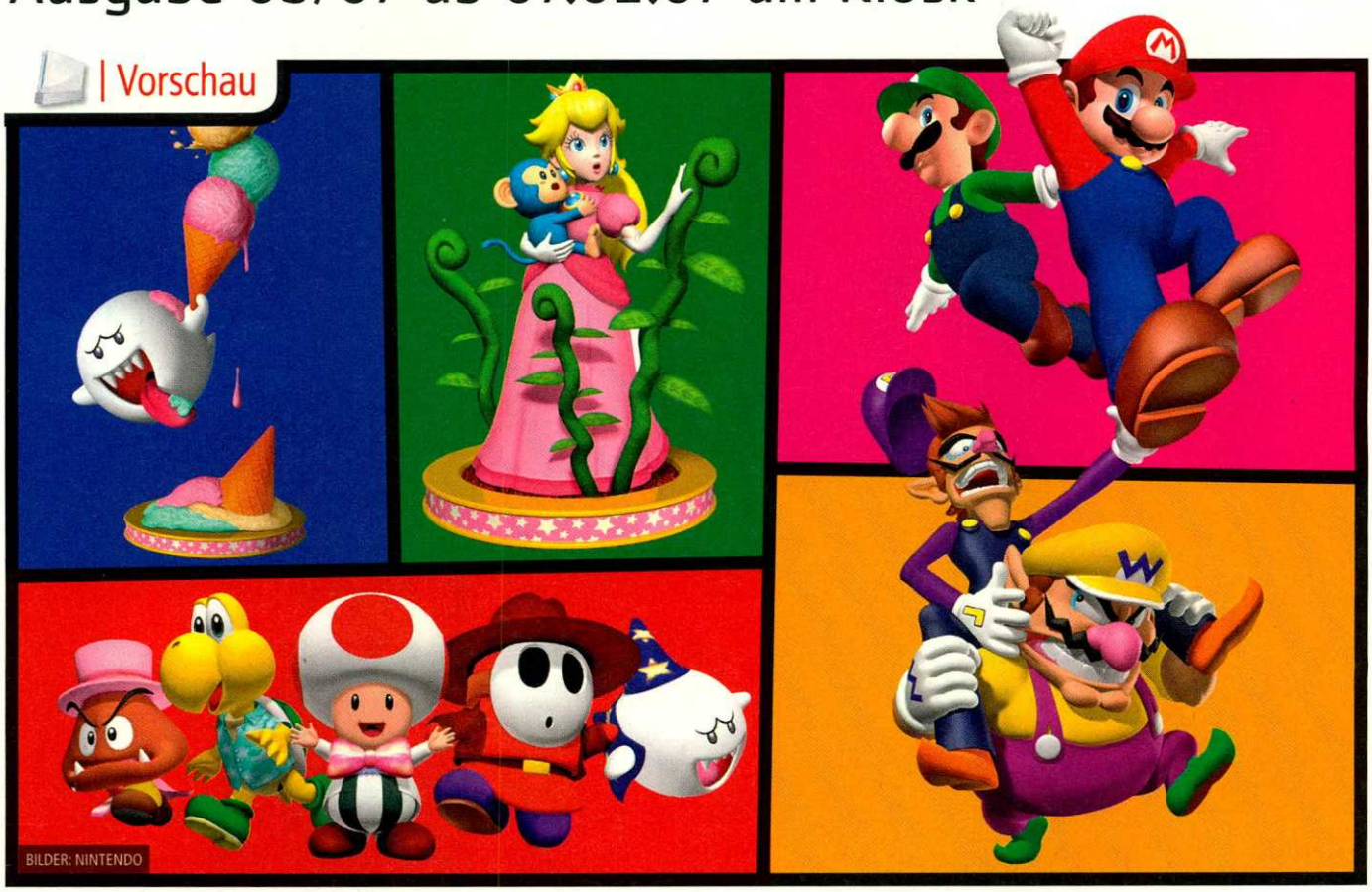
Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Wii und der Nintendo DS zeigen ganz klar, dass wir aus technologischer Sicht in einer extrem spannenden Zeit leben, die uns immer wieder mit neuen Möglichkeiten überraschen wird. Ich freue mich auf unsere zukünftigen Titel und bin gespannt, wie Videospiele in fünf Jahren aussehen werden.

Damals …

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Auf dem Cover der N-ZONE 03/02 thronte der allseits beliebte Finsterling Darth Vader, welcher *Star Wars Rogue Leader* im Start-Line-up des GameCube repräsentierte. Nintendos neues Flaggschiff hatte nun endlich einen festen Europatermin, der – im Gegensatz zur jüngsten Sony-Konsole – auch eingehalten wurde. Einen ultimativen Abräumer gab es in dieser Ausgabe zwar nicht, dafür begeisterten uns Titel wie *NBA Courtside 2002* (80%), *Sonic Advance* (85%), *Crash Bandicoot XS* (86%) und vor allem der heiß begehrte Rollenspiel-Hit *Golden Sun* (85%). Den Schlussstrich zog der letzte Logbuch-Eintrag der *Pokémon Gold/Silber*-Komplettlösung.

Ausgabe 03/07 ab 07.02.07 am Kiosk



Mario Party 8

Nintendos beliebte Party-Sause kehrt im März auf Wii zurück. Wir präsentieren euch neue Bilder und alle Infos zum Multiplayer-Kracher.

Sonic u. d. geheimen Ringe

Kann Sonic an die glorreichen alten 16-Bit-Zeiten anknüpfen? Wir haben die Antwort!

Castlevania: Portrait of Ruin

Wir begeben uns in den Kampf mit den Blutsaugern und testen den neuesten Teil der Kultserie.

Pokémon Battle Revolution

Zu knapp für diese N-ZONE, können wir euch in der nächsten Ausgabe den Wii-Test präsentieren.

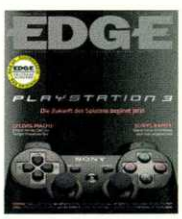
Lesefutter für Konsolenfans

XBOX 360 01/07

Wichtigste Themen: *Halo 3, Ghost Recon Advanced Warfighter 2, The Hour of Victory, Dead or Alive Xtreme 2*

PLAYZONE 01/07

Wichtigste Themen: 100 Ausgaben PLAYZONE mit Mega-Gewinnspiel! 30 Seiten PlayStation 3, *Motorstorm.*



EDGE 01-02/07

Wichtigste Themen: PS3, Die Kunst des Animierens, *S.T.A.L.K.E.R., Zelda: Twilight Princess, Final Fantasy XII*

ZELDA-SONDERHEFT

Wichtigste Themen: XXL-Test zu *Zelda: Twilight Princess.* Inklusive umfangreicher Komplettlösung und großer *Zelda*-Historie.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.